



Centro Universitário de Brasília – UniCEUB.
Faculdade de Ciências Sociais Aplicadas – FASA.
Comunicação Social – Publicidade e Propaganda.

Autor: Gabriel Keene von Koenig Soares.

NOVAS POSSIBILIDADES EM METALINGUAGEM

Brasília
2006

Autor: Gabriel Keene von Koenig Soares.

NOVAS POSSIBILIDADES EM METALINGUAGEM

Trabalho para aprovação no curso de graduação de Comunicação Social, com habilitação em Publicidade e Propaganda, orientado pelo professor Luciano Mendes.

Dedico este trabalho a meus melhores amigos e a minha família.

AGRADECIMENTOS

A meu professor orientador, pela paciência e por todo o trabalho que desempenhou.

À Biblioteca Reitor João Herculino, fornecedora de grande parte dos livros com que eu compus o embasamento teórico.

RESUMO

Este trabalho propõe uma expansão do conceito de metalinguagem, e um estudo das formas com que ela pode se apresentar. Para que esta proposta possa ser concretizada, realiza-se primeiramente uma pesquisa bibliográfica sobre semiologia, semiótica, o ato da comunicação, funções da linguagem, metalinguagem, e história em quadrinhos. Com base nesta pesquisa, procede-se a uma análise das formas com que a metalinguagem se apresenta nas histórias em quadrinhos, usando a semiótica como base para compreendê-las. A partir de sua identificação, estas formas são agrupadas de acordo com seus conceitos principais. Seu funcionamento então é testado por meio de uma aplicação dos mesmos a outros meios, tais como a música, o cinema e o videogame. Ao comprovar-se a incidência dos mesmos conceitos de metalinguagem nos diferentes meios de comunicação, propõe-se uma expansão da definição existente de metalinguagem, e um sistema de classificação de seu uso.

Palavras-chave:

Metalinguagem.História em Quadrinhos. Semiótica.Cinema.Videogame.Música.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

- Figura 1 – Matrix em verde, p. 13
- Figura 2 – *Matrix em preto, marrom e verde*, p.13
- Figura 3 – Cavaleiro das Trevas, p.13
- Figura 4 – Compre Baton, p.14
- Figura 5 – Mauricio de Sousa, p.22
- Figura 6 – *MCCLOUD, 2005, p.27, p.25*
- Figura 7 – *MCCLOUD, 2005, p.27, p.26*
- Figura 8 – *MCCLOUD, 2005, p.28, p.26*
- Figura 9 – *MCCLOUD, 2005, p.31, p.27*
- Figura 10 – *MCCLOUD, 2005, p.36, p.27*
- Figura 11 – *MCCLOUD, 2005, p.62, p.28*
- Figura 12 – *MCCLOUD, 2005, p.104, p.30*
- Figura 13 – Agente X, p.32
- Figura 14 – Turma da Mônica e o mundo real, p.32
- Figura 15 – A Traição das Imagens, p.32
- Figura 16 – Watchmen, p.34
- Figura 17 – Linguagem de Cavaleiro das Trevas, p.35
- Figura 18 – Parque da Mônica, p.36
- Figura 19 – *Deadpool*, p. 36
- Figura 20 – *Amazing Fantasy*, p.36
- Figura 21 – *Detective Comics*, p.36
- Figura 22 – *Deadpool* e o passado, p.38
- Figura 23 – Frank Cho homenageia Basil Wolverton, p.38
- Figura 24 – Arte de Basil Wolverton, p.39
- Figura 25 – Máfia em Liberty Meadows, p.39
- Figura 26 – Charlton Heston em Liberty Meadows, p.40
- Figura 27 – Kazushi Hagiwara em Bastard, p.41
- Figura 28 – Di-Amon, p.42
- Figura 29 – King Diamond, p.42
- Figura 30 – Trapalhães, p.42

Figura 31 – Quino, p.42

Figura 32 – Cascão preso I, p.43

Figura 33 – Cascão preso II, p.43

Figura 34 – Liberty Meadows e o mercado, p.43

Figura 35 – Cathy, p.44

Figura 36 – *Alien Loves Predator* e Amnésia, p.44

Figura 37 – *Alien Loves Predator* e Amnésia invertido, p.45

Figura 38 – Shenmue, p.49

Figura 39 – Rockin' Kats e televisão, p.49

Figura 40 – Rockin' Kats: balões, p.49

Figura 41 – Street Fighter, p.50

Figura 42 – Final Fight 2, p.51

Figura 43 – Ryo em Fatal Fury Special, p.51

Figura 44 – Ryo em Art of Fighting, p.51

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO, p.8

2 EMBASAMENTO TEÓRICO, p.9

2.1 Linguagem, p. 9

2.1.1 O signo verbal, p.9

2.1.2 O signo não-verbal, p.10

2.2 O Ato da Comunicação e as Funções da Linguagem, p.12

2.2.1 Função Emotiva, p.12

2.2.2 Função Conativa/Apelativa, p. 14

2.2.3 Função Fática, p.15

2.2.4 Função Referencial, p.15

2.2.5 Função Poética, p.16

2.3 Função Metalingüística (Metalinguagem), p.17

2.3.1 Conceito de Repertório, p.18

2.3.2 Metaliteratura , p.18

2.3.3 Metacinema, p.19

2.3.4 Metaquadrinho, p.21

2.3.5 Metamúsica, p.23

2.4 Possibilidades nos quadrinhos, p.24

2.4.1 Linguagem Básica, p.27

2.4.2 Quadrinhos e o tempo, p.29

3 ANÁLISE, p.31

3.1 Limitações nos conceitos de metalinguagem, p.31

3.2 Possibilidades da metalinguagem, p.31

3.3 Metaquadrinho, p.34

3.4 Metamúsica, p.46

3.5 Metavideogame, p.49

3.6 Metacinema, p.52

4 CONCLUSÃO, p.54

1. INTRODUÇÃO

Metalinguagem é uma das funções da linguagem: aquela que evidencia o código em que a mensagem é enviada. Significa, portanto, “falar sobre falar”. Todavia, diversos autores vêm estudando o tema e expandindo seu conceito, devido à maneira como a metalinguagem se apresenta nos diferentes meios, como o audiovisual, a música e os quadrinhos.

Porém, estes mesmos autores estudaram hipóteses diferentes para os diferentes meios, ignorando o fato de que um conceito maior e mais abrangente poderia ser criado para compreender a presença da metalinguagem em todos os discursos e mídias.

A metalinguagem é cada vez mais usada na arte comercial, em filmes, quadrinhos e música. Compreender a metalinguagem e suas formas de apresentação é essencial para que se faça uma melhor interpretação da produção atual destes meios.

Este trabalho se divide em três etapas principais, que são as de embasamento teórico, de desenvolvimento do trabalho e de conclusão. Com base em observação e pesquisa bibliográfica, propõe-se uma definição mais abrangente para metalinguagem, e uma classificação para seus usos.

Isso será feito primeiro por meio da realização de uma pesquisa bibliográfica para conceituar linguagem, signo verbal e não-verbal, funções da linguagem, e história em quadrinhos.

A partir daí, serão identificadas as incidências da metalinguagem nos quadrinhos, para agrupá-las por tema ou tipo. Depois, aplicar-se-ão os conceitos encontrados a outros meios, como a música e o cinema, e finalmente, concluindo quais as definições de metalinguagem que podem ser aplicadas aos diferentes meios.

Assim, será identificada uma definição mais específica para a metalinguagem, e será proposto um novo conceito e um sistema de classificação para seu uso.

2 EMBASAMENTO TEÓRICO

2.1 Linguagem

Linguagem é tudo aquilo que um ser humano utiliza para comunicar-se com outro, aconteça ela por meio de gestos, sons, imagens, escrita, ou fala. “Não existe sociedade sem comunicação e, por conseguinte, sem linguagem.” (VALENTE, 1997, p. 13).

A linguagem pode se constituir de palavras (faladas ou escritas) e de gestos ou imagens. Logo, ela pode ser uma linguagem verbal (com palavras) ou não-verbal (sem palavras). Ambas dependem da articulação de seus respectivos signos para funcionar.


Para EISNER (2001, p. 7), “quando se examina uma obra em quadrinhos como um todo, a disposição dos seus elementos específicos assume a característica de uma linguagem.” Mas isso não se aplica somente aos quadrinhos: em qualquer meio, a articulação de seus elementos e o modo como ela se dá constituem sua linguagem.

A partir daí, portanto, conclui-se que existem as linguagens do cinema, dos quadrinhos, do rádio, da música, da literatura, etc., todas elas sendo constituídas de signos verbais e não-verbais. O estudo da metalinguagem depende da compreensão de que ela é uma entre as funções da linguagem, e seu funcionamento só acontece durante a prática da linguagem, ou seja, durante o ato da comunicação.

2.1.1 O signo verbal

O lingüista genebrino Ferdinand de Saussure é considerado o pai da semiologia, que é o estudo geral dos signos verbais. “Foi somente no século XX, com a obra de Ferdinand de Saussure, que o estudo do signo lingüístico

alcançou extraordinária repercussão.” (VALENTE, 1997, p. 37). A semiologia considera apenas o signo verbal, enquanto a semiótica (de Charles Sanders Peirce) refere-se ao estudo do signo não-verbal (e será mais detalhada adiante). SAUSSURE dividiu o signo verbal em duas partes organizadas em sincronia: significante e significado.

Significante é a imagem acústica (não o som, mas a imagem que fazemos dele em nossa mente): a representação do conceito (significado). “Ao emitirmos o signo verbal ‘casa’ (/kaza/, o segmento fônico), isso nos remete a um dado objeto () , que possui certo significado (‘lugar onde se mora’).” (VALENTE, 1997, p. 38).

Para SAUSSURE, o vínculo entre os dois conceitos é arbitrário e convencional: não há uma explicação lógica para os nomes que damos às coisas, e, uma vez dados os nomes, eles passam a representá-las no vernáculo e na cultura, tornando-se praticamente instituições. (VALENTE, 1997)

Outras características do signo verbal, são a linearidade (a constituição dos signos e sua organização se dão por meio de uma ordem exata, seja a ordem das palavras de uma frase ou das letras num vocábulo) e a variação (entre duas línguas diferentes, embora haja os mesmos conceitos, os significantes são diferentes). (VALENTE, 1997)

Embora este trabalho aborde principalmente o uso do signo não-verbal, a importância histórica do estudo do signo verbal e suas repercussões são inegáveis, justificando, assim, sua presença neste capítulo.

2.1.2 O signo não-verbal

PEIRCE estudou o signo não-verbal e dividiu-o em três tipos: ícone, índice e símbolo, de acordo com a relação que cada mantém entre sua parte física ou material (a imagem acústica) e sua parte abstrata (o significado).

O ícone é um simulacro da realidade. Em geral, fotos, desenhos, pinturas e outras formas de expressão cujo propósito seja exclusivamente retratar ou imitar a realidade são exemplos de ícone.

O *ícone* opera, antes de tudo, pela semelhança de fato entre o significante e seu significado, por exemplo, entre a representação de um animal e o animal representado: a primeira equivale ao segundo “simplesmente porque se parece com ele”. (JAKOBSON, 2001, p. 100).

O índice tem por característica principal a contigüidade ou proximidade entre significante e significado. O índice remete a algo externo a si mesmo, pode ser considerado um “sinal”: assim como nuvens negras são interpretadas como ameaça de chuva, a presença de fumaça em qualquer lugar é sinal de que há fogo por perto. (VALENTE, 1997).

De acordo com Roman Jakobson, mesmo sintomas de doenças, por serem indícios de presença das mesmas no organismo, podem ser considerados índices. “A Semiótica de Peirce coincide com o estudo médico dos sintomas das doenças, que traz o nome de semiótica, semiologia ou sintomatologia.” (JAKOBSON, 2001, p. 101).

O símbolo aproxima-se do índice, mas exerce uma relação muito mais profunda entre sua parte física/material e sua parte abstrata, por ser histórica e culturalmente convencionado e institucionalizado. Alguns símbolos são considerados universais, como a pomba branca, que representa a paz.

Outros, como o escudo de um time de futebol, apesar de possuírem uma relação histórica de representação e contigüidade com seu significante, não são universais, dependendo de cultura e história regionais, mas possuem uma relação histórica e são social e culturalmente aceitos.

Para PEIRCE, os três tipos de signos não são excludentes entre si: em verdade, há uma hierarquia entre eles em todo signo.

Não é a presença ou a ausência absolutas de contigüidade entre o significante e o significado, nem o fato de que a conexão habitual entre esses constituintes seria da ordem do fato puro, que constituem o fundamento da divisão do conjunto de signos em *ícones*, *índices* e *símbolos*, mas somente a predominância de um desses fatores sobre os outros. (JAKOBSON, 2001, p. 103)

Portanto, um símbolo não deixa de ser, em menor proporção, um tipo de simulacro da realidade (a representação icônica), assim como não deixa de remeter a algo externo a si próprio (um índice de conteúdo externo).

2.2 O Ato da Comunicação e as Funções da Linguagem

Só se podem compreender as funções da linguagem com um conhecimento de quais são os fatores que constituem o processo lingüístico, que permeiam toda e qualquer comunicação verbal.

Todo ato de comunicação envolve a presença de seis fatores: um **emissor**, que ao entrar em **contato** com seu **receptor**, envia a ele uma **mensagem** com **código** e **contexto** (ou **referente**) comuns a ambos (**emissor** e **receptor**). (JAKOBSON, 2001)

Há uma função de linguagem para cada um dos fatores constitutivos. Porém, cada ato de comunicação não se limita a possuir uma função em especial, podendo em quaisquer casos haver a presença de mais uma delas, sendo que uma sobressair-se-á sobre as outras. (JAKOBSON, 2001). Elas serão descritas a seguir.

Sem a compreensão da relação entre o ato da comunicação e suas funções, não é possível compreender o papel da metalinguagem e como ela se diferencia das outras.

2.2.1 Função Emotiva

Esta função refere-se principalmente ao emissor, quando a mensagem expressa características ou estados únicos seus, em manifestações de espontaneidade no uso da língua, e na utilização da primeira pessoa. Sempre que o emissor fala de si, portanto, existe a função emotiva. (VALENTE, 1997).

Outros exemplos desta função podem ser encontrados tanto na exaltação de um sentimento, como no poema *Meus Oito Anos*, de Casimiro de Abreu, quanto no pigarrear característico de um personagem, e no uso de gírias e/ou palavrões por parte do povo (um exemplo de espontaneidade).

Oh! Que saudades que tenho
Da aurora da minha vida,
Da minha infância querida
Que os anos não trazem mais! (ABREU, 2006)

Porém, Jakobson enxerga a função emotiva como mais do que isso. Para ele, trata-se da busca por ser único na maneira de se expressar, ou seja, inventar palavras, trejeitos, pausas, pronúncias, tempos, etc., quaisquer instrumentos para diferenciar a sua fala da de outros. Ou seja, a busca por criar uma linguagem individualizada (lógico que com sucesso apenas parcial, posto que o sucesso total nesta tentativa significaria criar uma nova língua).



Fig. 1 – Matrix em verde



Fig. 2 – Matrix preto, marrom e verde

Ao aplicar esse conceito a obras de outros meios, como o cinema, podemos entender os visuais marrons, verdes e pretos do filme Matrix (WACHOWSKI, 1999) (figuras 1 e 2), além da composição visual de seus personagens trajando preto e óculos escuros, como função emotiva da obra (lembrando que sempre há mais de uma função de linguagem em cada obra ou mensagem, de acordo com JAKOBSON).

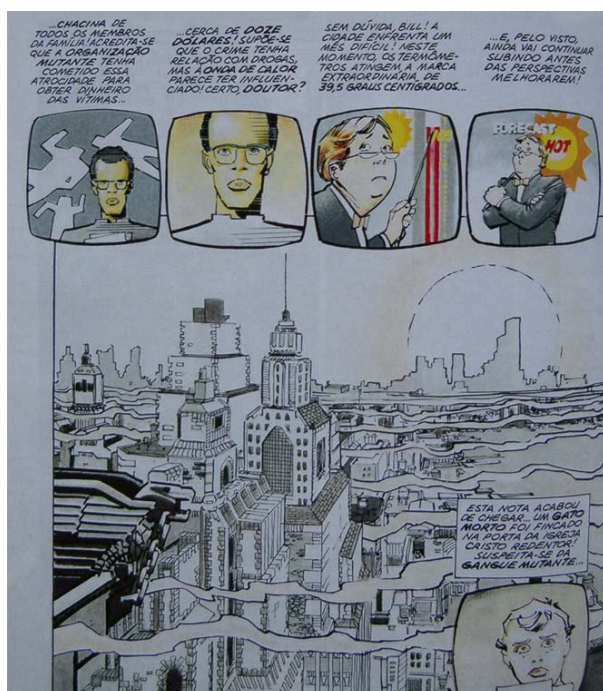


Fig. 3 – Cavaleiro das Trevas

Assim como as interrupções de telejornais para complementar e detalhar a narrativa de Cavaleiro das Trevas (figura 3) (MILLER, 1986): instrumentos para tornar suas obras (ou mensagens) únicas em meio à multidão – a busca por criar uma identidade para a própria fala, quase criando uma linguagem própria (obviamente sem sucesso completo, pois isso implicaria em criar uma língua nova).

A banda Black Sabbath, ao gravar seu disco homônimo em 1970, optou por tocar músicas assustadoras, incorporando letras sobre demônios e ritmos pesados, com distorções fortes de guitarra.

É possível, portanto, perceber que a função emotiva da obra contribui para a estruturação e consolidação de uma linguagem exclusiva para as obras.

2.2.2 Função Conativa/Apelativa

Esta se foca no destinatário, abrangendo toda e qualquer mensagem que trate com a segunda pessoa. JAKOBSON afirma que a função conativa não pode ser contestada pela pergunta “é verdadeiro ou não?”, por tratar-se, em geral, de imperativos.



Fig. 4 – Compre Baton

Sua principal característica é ter a segunda pessoa como sujeito ou objeto. É muito usada na publicidade, em campanhas cujos slogans e chamadas interagem com seu receptor.

Um exemplo foi a campanha do chocolate Baton, em que as crianças do anúncio mandam que o consumidor (receptor) “compre Baton” (VALENTE, 1997) (figura 4).

Na música *Shout it Out Loud* (“Grite bem alto”), o grupo americano Kiss ordena que seus ouvintes (na época, adolescentes em sua maioria) façam muito barulho e organizem festas como um meio de declarar sua independência.

Bem, a noite começou e você quer diversão,
Acha que vai encontrar?
Você tem de se tratar como sua prioridade,
Será que é necessário lembrar-lhe?
Não importa o que você diga ou faça, esqueça o que lhe foi dito.
Não podemos fazê-lo de nenhuma outra maneira,
Todos precisam de rock and roll:
Grite bem alto! (KISS, 1976, trad. do autor. Original no anexo 1).

A função conativa sempre foca o receptor, e muitas vezes trabalha em sincronia com a função metalingüística, quando o autor da obra busca uma conversa com o leitor. A função metalingüística será descrita mais adiante.

2.2.3 Função Fática

É a função que se foca no contato ou canal. Na maioria das vezes, é usada para checar seu (do canal) funcionamento e/ou mantê-lo funcionando. Conversas como:

-Oi!
 -Oi!
 -Tudo bem?
 -Tudo tranqüilo, e você, tudo bem?
 -Tudo tranqüilo...
 -Então...
 -Pois é...
 -É...

São exemplos clássicos da função fática: falas ou palavras desprovidas de significado ou função semântica, que acabam por servir apenas para manter a comunicação em funcionamento. A música *Hey Jude*, dos *Beatles*, possui sete minutos de duração, mas sua letra termina aos três minutos, a partir daí resumindo-se a *Hey Jude* (“Ei, Jude”) e à repetição da sílaba “na”. Como a parte instrumental da música se mantém, a letra está ali para “manter o interesse” do ouvinte, e “convidá-lo a cantar” (mesmo que não possua mais um significado identificável).

2.2.4 Função Referencial

A que foca o contexto, ou seja, quaisquer acontecimentos, seres, fenômenos existentes. Comum em textos jornalísticos, conversas e obras de ficção.

Também é conhecida como “função representativa”. Manchetes de jornal são exemplos ilustrativos, tais como “A taxa de inflação do mês de maio será de 12%”, “Frente fria aumentará as chances de chuva no fim de semana” e outros. (VALENTE, 1997)

De acordo com JAKOBSON, é a mais usada de todas as funções, por ser a função-base para uma conversa. Lembrando que o contexto pode também ser chamado de referente (e, mais vulgarmente, de “assunto”), ela permeia quase todos os atos de comunicação.

2.2.5 Função Poética

Quando a mensagem é seu próprio foco, e a preocupação maior do autor é com sua composição e estruturação, ela exerce a função poética. É preciso ter consciência de que, embora toda poesia exerça a função poética (e a poesia seja a expressão máxima da função poética), a recíproca não é verdadeira. “A função poética não é a única função da arte verbal, mas tão-somente a função dominante.” (JAKOBSON, 2001, p. 128).

Haverá a presença da função poética sempre que a mensagem dependa de sua própria construção para ser compreendida por completo, seja ela uma poesia ou um texto. Por exemplo, o slogan político *I like Ike* (cuja pronúncia seria “ai laic aic”). Há diversas palavras a serem usadas nesta frase que lhe dariam o mesmo significado e uso, mas o slogan **soa** bem com esse conjunto específico de palavras: a preocupação com a estrutura e a sonoridade da frase foi maior do que a preocupação com seu sentido.

Em qualquer obra ou mensagem, obviamente há uma preocupação com sua estrutura e com o equilíbrio entre seus elementos, mas a função poética é predominante em especial nos trocadilhos e poesias porque é neles que a estrutura pode ser considerada tão importante quanto (ou mais importante do que) a mensagem.

Em toda comunicação há função poética, mas como JAKOBSON já havia declarado, não existe uma função excludente para cada mensagem ou

obra; o que existe é uma sincronia de funcionamento entre todas as funções, e dentro da obra, uma hierarquia de relevância.

2.3 Função Metalingüística (Metalinguagem)

Metalinguagem é o código em destaque. Ela se refere ao próprio código, à própria linguagem.

Uma distinção foi feita, na lógica moderna, entre dois níveis de linguagem, a “linguagem-objeto”, que fala de objetos, e a “metalinguagem”, que fala da linguagem. [...] Praticamos a metalinguagem sem perceber. (JAKOBSON, 2001, p.127).

Roman JAKOBSON considera metalinguagem apenas “quando se fala sobre falar”, ou seja, quando uma pessoa conversa com outra a respeito do significado de certa palavra ou expressão. Haroldo de Campos trata a metalinguagem como linguagem que discute ou analisa outra linguagem, portanto a crítica poética e a crítica literária constituem-se de metalinguagem, por serem discursos que analisam discursos.

Mas “falar sobre falar” não engloba apenas a discussão a respeito do vernáculo. Para Samira Chalhoub e André Valente, metalinguagem é “uma linguagem que se refere a outra”, e a partir daí, pode-se substituir a palavra “linguagem” por qualquer mídia ou forma de expressão. (CHALHUB, 2001)

Não apenas as discussões a respeito do que significa este ou aquele vocábulo, mas também a citação e intertextualidade. Assim, “palavras que explicam palavras, cinema que fala de cinema, teatro de teatro, quadrinhos de quadrinhos, tudo isto constitui metalinguagem [...]” (VALENTE, 1997, p. 95).

Essa definição, porém, não é específica o suficiente e, mesmo para os dois (CHALHUB e VALENTE), há exemplos de metalinguagem que não são claramente “linguagem que fala de linguagem”. Lembrando que, a partir do que EISNER disse, os traços e ferramentas característicos de cada meio podem ser considerados uma linguagem por si só. Logo, “vídeo que fala de vídeo” é um conceito que oferece possibilidades muito diferentes das que “quadrinho que fala de quadrinho” oferece. Estudar essas diferenças é

essencial para compreender a presença da metalinguagem em cada uma dessas mídias.

2.3.1 Conceito de Repertório

O repertório é essencial para a compreensão da faceta da metalinguagem que JAKOBSON não contemplou. “O que um emissor ou receptor for capaz de organizar, relacionar, criar ou perceber enquanto novas formas de combinação e de sentido diz respeito à noção de repertório.” (CHALHUB, 2001, p. 15).

Essa noção é essencial porque determinará a postura que o sujeito assumirá frente a seu objeto artístico.

A variabilidade ou relatividade do repertório – que, *grosso modo*, podemos conceituar com sendo o ‘arquivo cultural’ de cada um de nós – implica uma relação dialética entre repertório e informação. Se uma mensagem organiza-se de modo a provocar *reconhecimento* de conceitos e formas já adquiridos pelo receptor porque fazem parte do senso comum da cultura, o público se amplia. (CHALHUB, 2001, p. 15).

Assim, o repertório determina o que o sujeito (emissor ou receptor) conhece, e o que ele pode reconhecer ao receber uma mensagem metalingüística que contenha intertextualidade.

2.3.2 Metaliteratura

Aqui se inicia o estudo sobre o que é considerado metalinguagem de acordo com o canal em que está inserido. Autores diferentes têm propostas diferentes para a definição de metalinguagem, mas é importante notar que o próprio VALENTE, por exemplo, não cita os mesmos casos ao analisar o discurso metalingüístico dentro de cada meio.

Em geral, os exemplos de metalinguagem em literatura são de autores que dialogam com o leitor, fazendo alusão clara ao fato de que ele está lendo

um livro. Em “Memórias Póstumas de Brás Cubas”, Machado de Assis adverte sua leitora em alguns capítulos que estes serão “chatos”, e sobre quando ela pode ou não interromper sua leitura.

Quando não é o diálogo com o leitor, a metaliteratura costuma mostrar-se nas paródias de gênero ou personagem (portanto, inserindo uma linguagem dentro de outra), como em “Dom Quixote”, de Cervantes, onde o protagonista, que deveria ser típico cavaleiro nobre e altivo, é na verdade um louco que está longe de ser considerado de porte atlético, o que acaba por lhe render a alcunha de “o cavaleiro da triste figura”.

2.3.3 Metacinema

Ana Lúcia Andrade define como metacinema tudo o que só é possível ser feito em cinema, tal como o filme *Verdades e Mentiras*, de Orson Welles, que narra o amor entre o pintor Pablo Picasso e a atriz Oja Kadar, algo que só é possível graças à edição do filme, que mistura imagens do pintor com cenas filmadas pela atriz em separado.

A edição é uma etapa do processo de produção do filme que consiste em separar e ordenar as cenas que compõem o filme. Ela é parte constitutiva da linguagem do cinema, por ser algo que está presente apenas neste meio.

Também em filmes como *Uma Cilada para Roger Rabbit* (ZEMECKIS, 1988) e *Cliente Morto não Paga* (REINER, 1982) percebe-se o uso desta ferramenta que apenas o cinema pode empregar. O que ANDRADE não declara com clareza, mas pode-se perceber por meio de seus exemplos, é que metalinguagem também é “aquilo que só o meio pode fazer”. Além disso, André Valente divide o uso da metalinguagem no cinema por tema:

- O Amor ao Cinema e ao Cinéfilo

Filmes como *A Rosa Púrpura do Cairo* (ALLEN, 1985), e *Cinema Paradiso*, de Giuseppe Tornatore, que enaltecem o cinema e sua linguagem, como mágica e fantasia.

- Filmes de arte e indústria cinematográfica

Filmes que abordam o duelo entre o comprometimento com a arte e a busca por lucratividade no mercado cinematográfico, como *O Desprezo*, de Jean-Luc Goddard e *O Estado das Coisas*, de Wim Wenders.

- Os bastidores hollywoodianos

Filmes como *Crepúsculo dos Deuses*, de Billy Wilder, e *Barton Fink*, de Joel Coen, que criticam diretamente Hollywood e a produção de filmes americana.

- As citações cinematográficas

Filmes como *Vestida para Matar*, de Brian de Palma (cujo final homenageia *Psicose*, de Alfred Hitchcock) e *Sonhos de um Sedutor* (cujo final homenageia *Casablanca*, de Michael Curtiz). Aqui é necessário que o receptor possua um repertório próximo ao do emissor, para que a mensagem destes filmes não se perca.

- As sátiras cinematográficas

Filmes como *Apertem os Cintos, o Piloto Sumiu, Top Secret* e *Corra que a Polícia Vem Aí* satirizam clichês de ação e espionagem no cinema, parodiando tanto filmes especificamente (como a cena da bicicleta que voa do filme *E.T.*) quanto os clichês de gênero (elementos constituidores da linguagem). Aqui, André Valente não levou em conta o fato de que a metalinguagem não funcionará se o espectador dos filmes não tiver o repertório adequado.

- As brincadeiras cinematográficas em Maurizio Nichetti

André Valente reserva uma categoria em separado para o diretor Maurizio Nichetti por este apresentar, em seus filmes *Ladrões de Sabonete* e *Volere, Volare*, a presença de mais de um de cada tipo de metacinema já abordado.

- Técnica e criatividade metalingüística

Filmes como *Cliente Morto não Paga*, de Carl Reiner, e *Uma Cilada para Roger Rabbit*, de Robert Zemeckis. Aqui se encaixa também a proposta de Ana Lúcia Andrade de metacinema: tanto *Verdades e Mentiras*, quanto *Cilada...* e *Cliente...* se aproveitam de técnicas inerentes ao meio audiovisual, ou seja: nesses exemplos, metalinguagem é definida como “aquilo que só o próprio meio pode fazer”. Porém, isto só fica explícito, tanto no trabalho de VALENTE quanto no de ANDRADE, na área de cinema. Ele pode (e deve) ser aplicado a outras mídias (como os quadrinhos), como veremos mais adiante no trabalho.

- Cinema mudo e cinema sonoro

Cantando na Chuva, de Stanley Donen, fala sobre a mudança radical que foi a inclusão de som na produção cinematográfica. Porém, essa categoria parece encaixar-se melhor na área de Técnica e Criatividade. Além, é claro, de ser englobado pela proposta de metalinguagem de ANDRADE.

- Fellini oito e meio

Fellini 8 ½, de Frederico Fellini, trata do papel do diretor e criador na indústria do cinema, e trata da vida do próprio Fellini, misturando realidade e ficção.

Em metacinema, então, percebem-se não só o uso da técnica, mas também da referência exterior, do diálogo autor-espectador, da reflexão sobre o mercado cinematográfico, etc. Embora não fique claro nos trabalhos de ANDRADE e VALENTE, podemos aplicar esses conceitos a todas as outras mídias, aumentando em muito a noção de metalinguagem.

2.3.4 Metaquadrinho

É nos quadrinhos que a metalinguagem é mais comumente usada, tanto que algumas de suas formas podem parecer completamente naturais à

construção deste meio. VALENTE reconhece que nos quadrinhos a metalinguagem pode acontecer quando:

- a história em quadrinhos se refere à própria linguagem ou faz comentários sobre personagens (porém, este conceito é abrangente demais: ao mesmo tempo, aproxima-se do conceito de metalinguagem como crítica literária de CAMPOS e ao conceito de “falar sobre falar” que JAKOBSON já havia comentado).
- o meio faz autoparódia (novamente, aproximando-se do conceito de crítica e reflexão, embora a paródia não seja exclusiva dos quadrinhos).
- o espaço gráfico-visual se torna objeto da consideração metalingüística, ou seja, a demarcação dos quadrinhos passa a ser abordada lingüisticamente (este conceito pode ser aproximado ao que Ana Lúcia Andrade aplicou ao cinema: “quando o meio faz aquilo que só o meio pode fazer”).

Entre os autores brasileiros, Mauricio de Sousa, criador da Turma da Mônica, explora ou já explorou todas as possibilidades citadas por VALENTE, e em especial a da interferência do autor na obra.

A relação criador/criatura ou autor/personagem torna-se, freqüentemente, objeto de reflexão lingüística. [...] Este autor vira, às vezes, personagem. [...] Misturam-se, também, dois espaços: o da historinha propriamente dita e o do local de trabalho do desenhista. (VALENTE, 1997, p. 151)



Fig. 5 – Mauricio de Sousa

Aqui, é possível perceber a participação do autor em sua própria história (figura 5), não apenas como um personagem, mas como criador da própria história. É importante ressaltar que há uma diferença entre um autor-personagem que apenas narra a história (ou seja, participando apenas como personagem) e um autor-personagem que cria e interfere ativamente na obra (participando dela como o autor que realmente é).

2.3.5 Metamúsica

A música que reflete sobre si mesma se apresenta em músicas como o *Samba de Uma Nota Só*, de Tom Jobim, em que o autor admite ter usado uma nota musical apenas para compor seu samba.

Eis aqui este sambinha
Feito de uma nota só
Muitas outras vão entrar
Mas a base é uma só (JOBIM, 2006).

Na música *Desafinado*, idem, o autor/cantor canta sobre o jeito como ele canta: o conceito de linguagem que fala sobre linguagem. Há aqui, além disso, a intervenção do autor na própria obra. O fato de o autor se dirigir a alguém configura a função conativa, que muitas vezes se mescla à função metalingüística (e não há função de linguagem excludente).

Se você disser que eu desafino, amor
Saiba que isso em mim provoca imensa dor
Só privilegiados têm ouvido igual ao seu
Eu possuo apenas o que Deus me deu (GILBERTO, 2006).

Em *Monte Castelo*, Renato Russo faz uma citação intertextual a Luiz de Camões quando usa o verso “Amor é fogo que arde sem se ver” (RUSSO, 1989). Novamente, o conceito de repertório é necessário ao ouvinte da música para reconhecer o soneto de Camões e compreender a metalinguagem. Na metamúsica, o conceito mais explorado é o da referência intertextual e do diálogo autor-ouvinte. (VALENTE, 1997).

2.4 Possibilidades nos quadrinhos

É nos quadrinhos que a metalinguagem pode mostrar mais versatilidade, assumindo diversas formas e aplicações diferentes, devido a suas “limitações”, como não ter som, não ter animação e nem sentido de passagem de tempo definidos.

Dois autores principais devem ser estudados quando o assunto a ser abordado é a linguagem das histórias em quadrinhos: EISNER e Scott McCloud. EISNER estuda os quadrinhos como uma espécie de literatura em que as imagens passam a ter uma importância tão grande quanto (ou até maior do que) o texto.

A inclusão de inscrições, empregadas como enunciados das pessoas retratadas em pinturas medievais, foi abandonada, de modo geral, após o século XVI. (...) O uso de inscrições reapareceu em panfletos e publicações populares no século XVIII. Então, os artistas que lidavam com a arte de contar histórias, destinada ao público de massa, procuraram criar uma *Gestalt*, uma linguagem coesa que servisse como veículo para a expressão de uma complexidade de pensamentos, sons, ações e idéias numa disposição em seqüência, separadas por quadros. Isso ampliou as possibilidades da imagem simples. (EISNER, 2001, p. 7).

A presença de quadros, balões, requadros, margens e “divisórias” constitui a linguagem vulgarmente conhecida dos quadrinhos. Esta se apresenta ao leitor de forma bastante dinâmica.

Quando se examina uma obra em quadrinhos como um todo, a disposição dos seus elementos específicos assume a característica de uma linguagem. (EISNER, 2001, p. 7).

Os quadrinhos passam a ser lidos, assim como seus balões de texto, como imagens em seqüência (o próprio texto, de acordo com EISNER, passa a ser lido como uma imagem).

Ao examinar a última página da história “Gerhard Shnobble”, EISNER (2001, p. 9). compara a linguagem dos quadrinhos à linguagem escrita, equiparando os acontecimentos da página, ordenados verticalmente, aos elementos constituidores de uma sentença.

Independente da pertinência da analogia de EISNER, MCCLOUD não faz a mesma comparação, por acreditar que os quadrinhos possuem uma linguagem única e exclusiva, não cabendo, portanto, comparações com a linguagem do cinema, como tantos gostam de fazer: cada um possui sua própria linguagem, independente.

MCCLLOUD aprofunda a definição que EISNER concebe para os quadrinhos como “arte seqüencial” por ver que o cinema e a televisão também podem ser considerados arte seqüencial, posto que são constituídos por imagens (animadas) em seqüência.

Ele elaborou a seguinte definição: histórias em quadrinhos são “imagens pictóricas e outras justapostas em seqüência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador.” (MCCLLOUD, 2005, p. 9). Logo, não há como confundir a linguagem dos quadrinhos com outra.

As regências da arte (por exemplo, perspectiva, simetria, pincelada) e as regências da literatura (por exemplo, gramática, enredo, sintaxe) superpõem-se mutuamente. A leitura da revista de quadrinhos é um ato de percepção estética e de esforço intelectual. (EISNER, 2001, p. 8).

Há, assim, uma mistura dos dois tipos de signo, verbal e não-verbal. Os quadrinhos manipulam significantes, significados, ícones, índices e símbolos. MCCLLOUD, porém, prefere ater-se ao conceito de ícone (fig.6), mesclando os conceitos de SAUSSURE e de PEIRCE:



Fig. 6 – MCCLLOUD, 2005, p. 27

Assim, MCCLLOUD ao mesmo tempo se aproxima do conceito de ícone de PEIRCE, ao usar a definição “imagem que represente uma pessoa, local, coisa”.

Porém, ao chegar em “idéia”, ele demonstra onde seu pensamento difere: aqui, PEIRCE usa índice ou símbolo. MCCLLOUD divide os ícones em (fig.7):

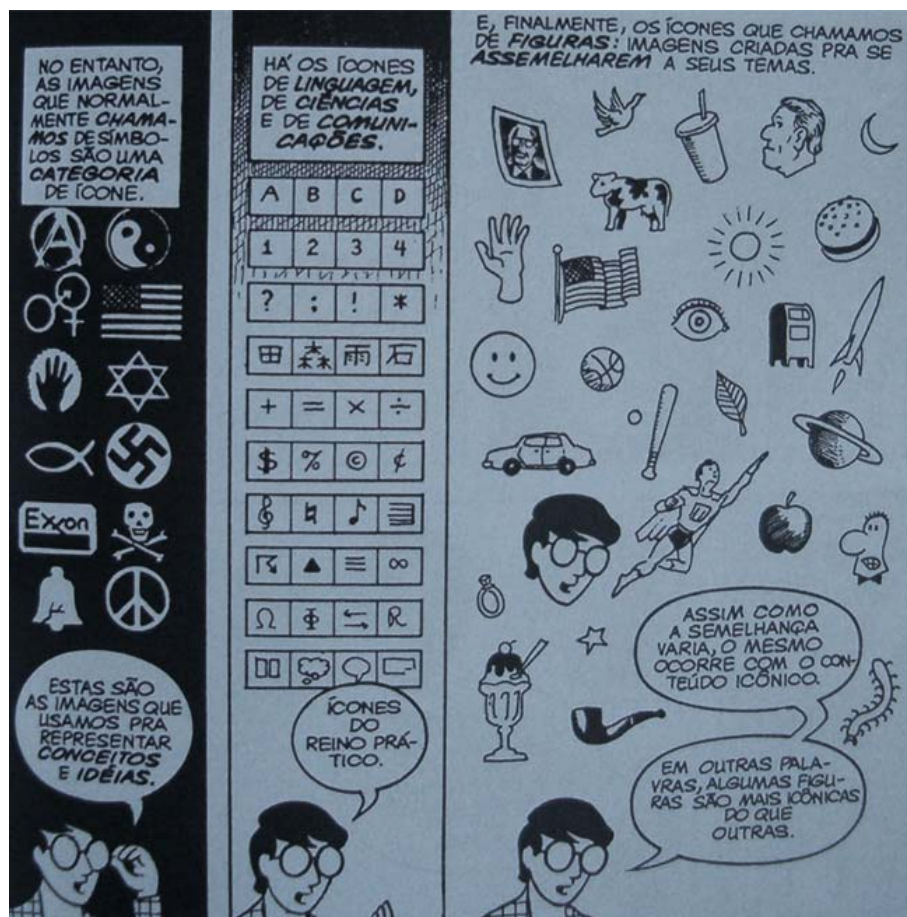


Fig. 7 – MCCLOUD, 2005, p. 27

Além destes três, MCCLOUD ainda considera a palavra um ícone (fig.8). Para ele, palavras são ícones totalmente abstratos.

Ao contrário dos ícones que representam idéias ou coisas, as palavras não têm semelhança alguma com aquilo que elas representam.

A partir daí, ele organiza os ícones pictóricos por ordem de proximidade da realidade (ou representação mais fiel visualmente).

Partindo da fotografia e do desenho realista, ele simplifica o rosto cada vez mais, até chegar ao cartum (fig.9). Para MCCLOUD, isso é “amplificação através da simplificação”.



Fig. 8 – MCCLOUD, 2005, p. 28



Fig. 9 – MCCLOUD, 2005, p. 31

Eliminar certos detalhes e concentrar-se em outros significa abandonar o “supérfluo”. Ao chegarmos ao cartum composto de dois pontos e um traço, a identificação é inevitável. “Nós vemos a nós mesmos em tudo. Atribuímos identidade e emoção onde não existe nada.” (MCCLOUD, 2005, p. 33).



Fig. 10 – MCCLOUD, 2005, p. 36

Tendo o “esboço” de dois olhos e uma boca (fig.10), você preenche o que falta consigo mesmo: o repertório de sua experiência de vida, senso comum e cultura entra em funcionamento, e o leitor “se insere” no desenho. A partir daqui, pode-se chegar à relação entre quadrinhos e metalinguagem por causa da dependência de ambos do conceito de repertório, e de índice.

2.4.1 Linguagem Básica

Quadrinhos são “imagens pictóricas e outras justapostas em seqüência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador.” (MCCLOUD, 2005, p. 9). Os quadros e os balões são dispositivos

de contenção: os quadros contêm o visual e o tempo, balões contêm as representações de falas e sons. Número e tamanho dos quadrinhos servem para marcar tempo e ritmo das histórias, enquanto seu formato pode ser usado como parte da linguagem “não verbal”, transmitindo emoções, tipos de situação, etc. (EISNER, 2001).

A leitura avança de um quadro para outro por meio do conceito de conclusão, que, para MCCLOUD, equivale a observar as partes e compreender o todo (para explicá-lo, o autor usa como exemplo a brincadeira de “esconde-esconde” entre mãe e filho).



Fig. 11 – MCCLOUD, 2005, p. 62

“Eu nunca estive no Marrocos, mas acredito que o lugar existe. Nunca estive na casa do meu vizinho, mas presumo que ela tenha um interior, que não seja só um cenário cinematográfico!” (MCCLOUD, 2005, p. 61). De posse do conceito de conclusão, podemos “ler” uma tira de três quadrinhos e compreendê-la como uma sequência, e não como três desenhos em separado.

“Está ouvindo o que eu disse? Se estiver, vá pro médico porque ninguém disse nada.” (MCCLOUD, 2005, p. 25). Como já foi dito antes, o ser humano preenche todas as lacunas do ícone consigo mesmo. Ao ver um balão de fala com letras maiores do que o normal, acreditamos estar “ouvindo” alguém gritar. Ao vermos um quadro em que apenas a parte superior do corpo do personagem está desenhada, imaginamos que a parte inferior do corpo dele está lá, embora, por não ter sido desenhada, ela não esteja. (MCCLOUD, 2005).

“Na verdade, eles [palavras e imagens] derivam de uma mesma origem, e no emprego habilidoso de palavras e imagens encontra-se o potencial expressivo do veículo.” (EISNER, 2001, p. 13).

O que parecem limitações para a linguagem dos quadrinhos, como sua falta de profundidade, de som, de movimento e de tempo, são na verdade oportunidades para que os artistas explorem seu potencial como meio.

Aqui, a idéia de “amplificação pela simplificação” de MCCLOUD cabe perfeitamente: por meio da limitação imposta pelo meio, os artistas precisam buscar maneiras de, ao mesmo tempo, compensar as limitações e tornar suas obras mais interessantes de serem lidas.

2.4.2 Quadrinhos e o tempo

A bidimensionalidade e imobilidade dos quadrinhos obriga o autor a procurar meios de demonstrar movimento, passagem de tempo e outras noções que precisariam de animação ou movimentação real para serem compreendidos.

É preciso ter em mente que, quando o leitor vira uma página, ocorre uma pausa. Isso permite uma mudança de tempo, um deslocamento de cena; é uma oportunidade de controlar o foco do leitor. Trata-se, aqui, de uma questão de atenção e de retenção. Assim como o quadrinho, portanto, a página tem de ser usada como uma unidade de contenção, embora também ela seja meramente uma parte do todo composto pela história em si. (EISNER, 2001, p. 63).

Os quadros representam visualmente tanto espaço quanto tempo. Sua disposição na página, sua proporção e seu número contribuem para a interpretação de quanto tempo se passa ou não.

“O ato de enquadrar ou emoldurar ação não só define seu perímetro, mas estabelece a posição do leitor em relação à cena e indica a duração do evento. (...) O ato de colocar a ação em quadrinhos separa as cenas e os atos como uma pontuação.” (EISNER, 2001, p. 28).

EISNER afirma que o artista, ao quadrinizar, tem controle total do tempo em que a ação se desenrola, e também dos ângulos e emoções que passa. Portanto, o que aparece ou não é de desígnio e responsabilidade total do artista.

O espaço entre um quadro e outro, para MCCLOUD, chama-se sarjeta. Ele representa a passagem de tempo “virtual” entre um quadro e outro. Como

EISNER disse, o número e o tamanho dos quadrinhos pode ser mudado para alcançar o ritmo desejado para a história.

Porém, este não é o único jeito de se representar a passagem de tempo. O próprio quadro pode conter mais de um acontecimento e, com isto, acaba ficando difícil propor uma fórmula padronizada para medir a duração de cada quadrinho, por exemplo.

A forma impressa presta-se a isso porque, isenta da transitoriedade do veículo cinematográfico, ela permite remissões ao longo de toda a leitura. Obviamente isso depende do enredo e do planejamento cuidadoso. (EISNER, 2001, p. 80).

EISNER e MCCLOUD concordam que nos quadrinhos é possível (e inevitável) contemplar passado e futuro ao mesmo tempo. Aqui, pode-se notar algo inerente aos quadrinhos que é pertinente à metalinguagem em si: os quadrinhos permitem, o tempo todo e obrigatoriamente, a visão do futuro e do passado. Isso implica numa reflexão contínua e incessante a respeito de si mesmo.

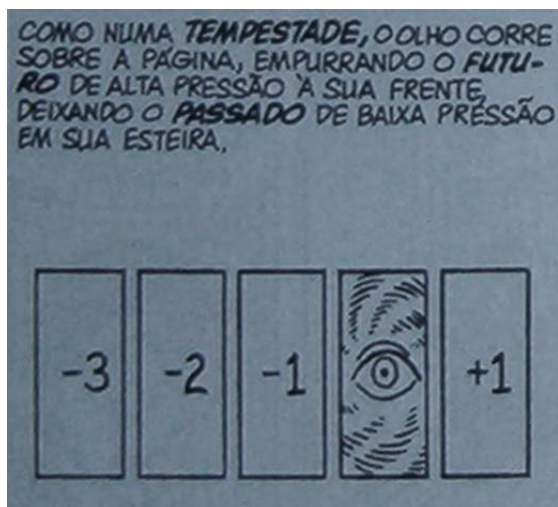


Fig. 12 – MCCLOUD, 2005, p. 104

A relação entre metalinguagem e quadrinhos é mais estreita do que nos outros meios de comunicação, devido a sua reflexão incessante sobre si mesma: o quadrinho é o único meio em que presente, passado e futuro encontram-se simultaneamente (fig.12) e, para o leitor, apresentam-se quase instantaneamente compreensíveis. Essa relação será explorada mais adiante no trabalho.

3 ANÁLISE

3.1 Limitações nos conceitos de metalinguagem

Para JAKOBSON, VALENTE, CHALHUB, CAMPOS e ANDRADE, a definição de metalinguagem é, em resumo, “falar sobre falar” ou “linguagem que fala de linguagem”.

JAKOBSON se foca na linguagem verbal: ele compreende a função metalingüística somente dentro do ato da comunicação. CAMPOS aprofundou o conceito ao considerar a crítica literária como metalinguagem: a reflexão sobre a obra. Mas esta reflexão é externa para ele: CAMPOS não considerou que ela pode estar inserida na própria obra.

VALENTE, CHALHUB e ANDRADE vislumbraram esta vertente. Analisaram a presença da metalinguagem não apenas como crítica externa, mas algo inerente à obra. Porém, em suas análises, viram possibilidades diferentes de metalinguagem em cada meio: em quadrinhos, o exemplo mais citado é o do personagem que sai da página e conversa com seu autor.

Em cinema, o emprego das técnicas de edição, a produção de um filme dentro do outro e a reflexão sobre o mercado são considerados metalinguagem, mas esses conceitos não ficam presos ao veículo cinema. É possível aplicá-los a outras mídias, e, por meio desta aplicação, ampliá-los.

3.2 Possibilidades da metalinguagem

Neste quadro de Agente X (fig.13), o personagem Alex Hayden decide fechar sua base de operações. O personagem, que dispõe de super-poderes como recuperação quase instantânea de feridas mortais e regeneração de membros perdidos decepados, conclui que é melhor assim, para não arriscar

mais a vida de seus amigos, que são reais, e não “um personagem de desenho animado” como ele.



Fig. 13 – Agente X

Alex Hayden está enganado. Ele não é um desenho animado: ele é um personagem de história em quadrinhos. Um personagem como a Mônica, o Cascão e o Cebolinha, cujas histórias muitas vezes brincam com o que é real e o que não é (fig.14), embora suas abordagens sejam muito diferentes.



Fig. 14 – Turma da Mônica e o mundo real



Fig. 15 – A Traição das Imagens.

O quadro “A Traição das Imagens” (MAGRITTE, 1929) (fig.15), ao declarar *Ceci n'est pas une pipe* (“Isto não é um cachimbo”), demonstra com simplicidade a explicação para um conceito que não é assimilado facilmente: o signo representa a realidade, mas não é a realidade.

Ele é meramente uma cópia, um simulacro. Qualquer obra obedece ao mesmo padrão: num filme, os atores não são os personagens que interpretam.

Num livro, a tinta não é a palavra que representa – e as palavras não são os objetos, pessoas ou idéias que representam também: o quadro de MAGRITTE poderia ser chamado de “A Traição dos Signos”.

O Agente X tenta se mostrar para seu leitor como uma realidade. Assim como a personagem Lola do filme *Corra, Lola, Corra* (TYKWER, 1998), que morre e ressuscita misteriosamente, eles desafiam a lógica e a ciência humanas, mas não a lógica dentro de suas histórias: dentro das páginas de *Agente X*, o personagem Alex Hayden é real, e todos os seus coadjuvantes também.

Quando lemos um livro, assistimos a um filme ou ouvimos uma música, nós temos pelo senso comum um ímpeto de nos desligarmos da realidade à nossa volta, e “entrarmos” na realidade do livro, filme, ou música.

O que era tinta numa folha de papel passa a ser interpretada como uma realidade paralela à nossa, uma história que está acontecendo ao mesmo tempo em que estamos lendo o livro.

Esquecemos de que, assim como os signos (verbais ou não-verbais) que os compõem, eles não são a realidade, mas um conjunto de representações da realidade: de significantes, ícones, índices e (não muito freqüentemente) símbolos. Por isso, aceitamos que um personagem numa história em quadrinhos chame a si mesmo de “desenho animado” e diga que seus amigos são reais.

Quando o filme a que assistimos nos lembra que é um filme, ou seja, uma obra e não a realidade, ocorre a metalinguagem de cinema. E assim conseqüentemente para todas as mídias e atos de comunicação (atenção para a noção de realidade que é utilizada nesta definição: não é a realidade verídica ou verossimilhante, oposta à ficção, mas a realidade concreta dos significados, oposta à abstração dos significantes).

A metalinguagem de JAKOBSON, referente ao ato da comunicação, só é possível quando o signo admite ser signo. Só com esta admissão e compreensão, pode-se discutir a língua e seus signos, porque caso contrário (ou seja, se o signo fosse admitido como realidade e não como representação dela), aconteceria a função referencial, que é a que trata de “realidade” que nos circunda.

Seguindo o mesmo princípio, a metalinguagem nas mídias e obras funciona quando elas admitem ser obras. Há algumas maneiras diferentes de se fazer isso, mas todas respondem ao mesmo pressuposto.

3.3 Metaquadrinho

Pelas definições de JAKOBSON e de CAMPOS, o livro Desvendando os Quadrinhos, de MCCLOUD, é metalingüístico: Por JAKOBSON, quando ele explica o que é requadro, margem e sarjeta, está explicando os elementos que constituem a linguagem dos quadrinhos, tal como o exemplo de JAKOBSON, em que se pergunta o que significa determinada palavra. A palavra, como signo, é parte constitutiva da linguagem verbal, que é o código usado no ato da comunicação. O código usado nos quadrinhos, por exemplo, envolve não só a língua em que os diálogos estão escritos, mas a linguagem dos quadrinhos como um todo, ou seja, requadro, balão, sarjeta, etc.



Fig. 16 – Watchmen

Mas a partir da definição mais abrangente de VALENTE, CHALHUB e ANDRADE, podemos ver como exemplo primário o do “quadrinho dentro de quadrinho”, como nesta página de Watchmen (fig.16).

Para desenvolver melhor o relacionamento entre o jornalista e o menino que sempre o visita, o autor mescla o texto da revista que o garoto lê com o próprio texto de Watchmen, criando metáforas para as situações vividas pelos dois personagens.



Fig. 17 – Linguagem de Cavaleiro das Trevas

Em Cavaleiro das Trevas (fig.17), Frank Miller usa reportagens de televisão fictícias para ajudar a desenvolver a história e criar a ambientação necessária para desenvolver a reação das pessoas ao retorno de Batman. Para tanto, Miller usa índices para representar a linguagem da televisão, como os quadrinhos no formato de tela e o diálogo sem balões.

O quadrinho em formato de tela de Cavaleiro das Trevas poderia ser considerado um símbolo, mas não deve: símbolos, para PEIRCE, são histórica e culturalmente aceitos por uma determinada sociedade ou grupo, e a partir daí não possuem flexibilidade em seu sentido: as idéias que eles representam estão ligadas a eles por um período indefinido de tempo.

Já o índice traz possibilidades de interpretação diferentes para cada receptor. Os mesmos quadrinhos em formato diferenciado que representam imagens de televisão em Cavaleiro das Trevas, na página de Turma da Mônica (fig. 18) representam o mundo infantil do “faz-de-conta”.

Esses dois exemplos traduzem a idéia de uma “linguagem que trata de outras linguagens”: a televisão tem sua própria linguagem, e quando ela é adaptada à linguagem dos quadrinhos, tem-se a superposição de uma

linguagem sobre a outra, gerando assim uma “superlinguagem” ou “metalinguagem”.



Fig. 18 – Parque da Mônica

Outras possibilidades de metalinguagem incluem a referência ou homenagem. Na edição nº 11 da revista *Deadpool*, o herói homônimo foi transportado para o passado, mas os autores decidiram representar isso de maneira curiosa: ele entrou na história da edição nº 47 da revista *Amazing Spider-Man*, de 1967, participando dos eventos que ocorreram na mesma.



Fig. 19 – Deadpool



Fig. 20 – Amazing Fantasy



Fig. 21 – Detective Comics

A presença da metalinguagem começa na capa (fig. 19): uma homenagem à capa da revista *Amazing Fantasy* 15 (fig. 20), que marcou a primeira aparição do Homem-Aranha. Esta capa já era uma homenagem à capa de *Detective Comics* 27 (fig. 21), que publicou a primeira aparição do Batman.

Porém, a referência é apenas uma parte da metalinguagem aqui: *Deadpool* comenta que “*This sucker is 64 pages long, with only 2 ads... Guess that’s why they cheaped out on the rope*” (“esta porcaria tem 64 páginas e só dois anúncios... Acho que é por isso que foram “mãos de vaca” com a corda”).

Ele fala sobre o número de páginas da revista: não só ele sabe que está numa revista em quadrinhos (ou seja, que não é real), como explica o porquê da corda ter arrebentado: como a revista tem muitas páginas e poucos anúncios, sobrou pouco dinheiro para comprarem uma corda de boa qualidade.

Essa brincadeira sugere que alguém, além dos criadores da história, é responsável pelo que acontece nela, como se houvesse alguém responsável pelos equipamentos e objetos que aparecem na revista.

Na história, *Deadpool* entra por acidente num portal temporal e viaja para o passado. Mas não o passado real, e sim o passado das revistas de sua editora, a *Marvel Comics*. Ele é então transportado para dentro de uma história do Homem-Aranha dos anos 60.

Ao chegar no “passado” (fig.22), ele sofre uma transformação: seu corpo e uniforme passam a ser desenhados com estilo e sombreado que remetem principalmente ao estilo de John Romita (desenhista da revista original), mas também a “quadrinhos antigos” em geral, por causa de sua anatomia e sombreado (novamente, índices).

Além disso, seus balões de fala, que eram coloridos com um *dégradé* amarelo e branco, passam a ser apenas amarelos (assim como seu uniforme, que passa a ter cores simplificadas), porque efeitos computadorizados como o *dégradé* e o “brilho” presente em seu uniforme não existiam em 1967.

Assim, não só é abordado o conceito de “superlinguagem,” mas também o de “reflexão sobre o mercado” e “aplicação das técnicas exclusivas do meio”.

Este primeiro exemplo compreende a citação gráfica ou icônica, que apesar de requerer um certo repertório por parte do leitor, não depende exclusivamente dele para fazer sentido.

Na tira em questão, o autor homenageia o desenhista Basil Wolverton (fig.24), conhecido por fazer ilustrações de gosto duvidoso, inúmeras vezes publicadas como capa da revista Mad.

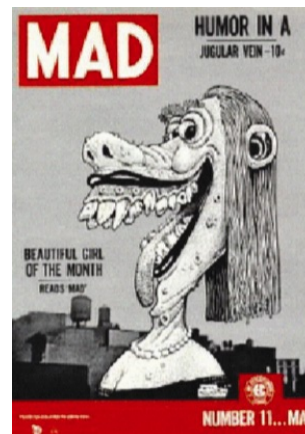


Fig. 24 – Arte de Basil Wolverton

Aqui, é indiferente para o leitor conhecer ou não o original a que CHO faz referência: a relação entre os dois é meramente de semelhança visual, ou seja, icônica. A referência metalingüística pode ser mais profunda.

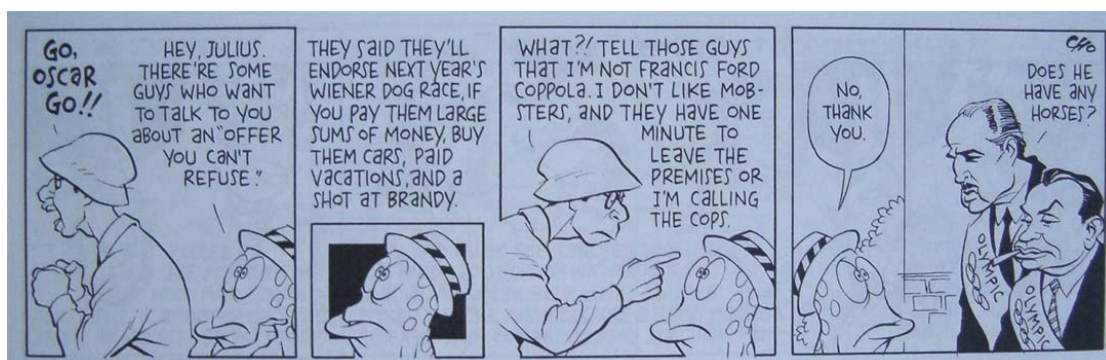


Fig. 25 – Máfia em Liberty Meadows

Neste exemplo (fig.25), é preciso que o leitor possua um repertório muito mais profundo: primeiro, que saiba que Francis Ford Coppola foi o diretor do filme *O Poderoso Chefão*, e que foi acusado de ser protegido da máfia. É necessário, ainda, reconhecer os atores Marlon Brando e Edward G. Robinson, que são famosos por terem interpretado com boa repercussão personagens mafiosos no cinema.

Marlon Brando, que interpretou Don Corleone em *O Poderoso Chefão*, pergunta se Julius, que se recusou a aceitar seu patrocínio, possui algum cavalo. Isto é mais uma referência ao filme, à cena em que o produtor de cinema tem sua residência invadida pela máfia e acorda ao lado de seu cavalo favorito – o animal havia sido degolado pelos mafiosos para que o produtor lhes obedecesse.

É possível estabelecer a referência metalingüística como uma relação de índice, posto que todas elas têm significados externos e que dependem exclusivamente da noção de repertório possuída pelo leitor.

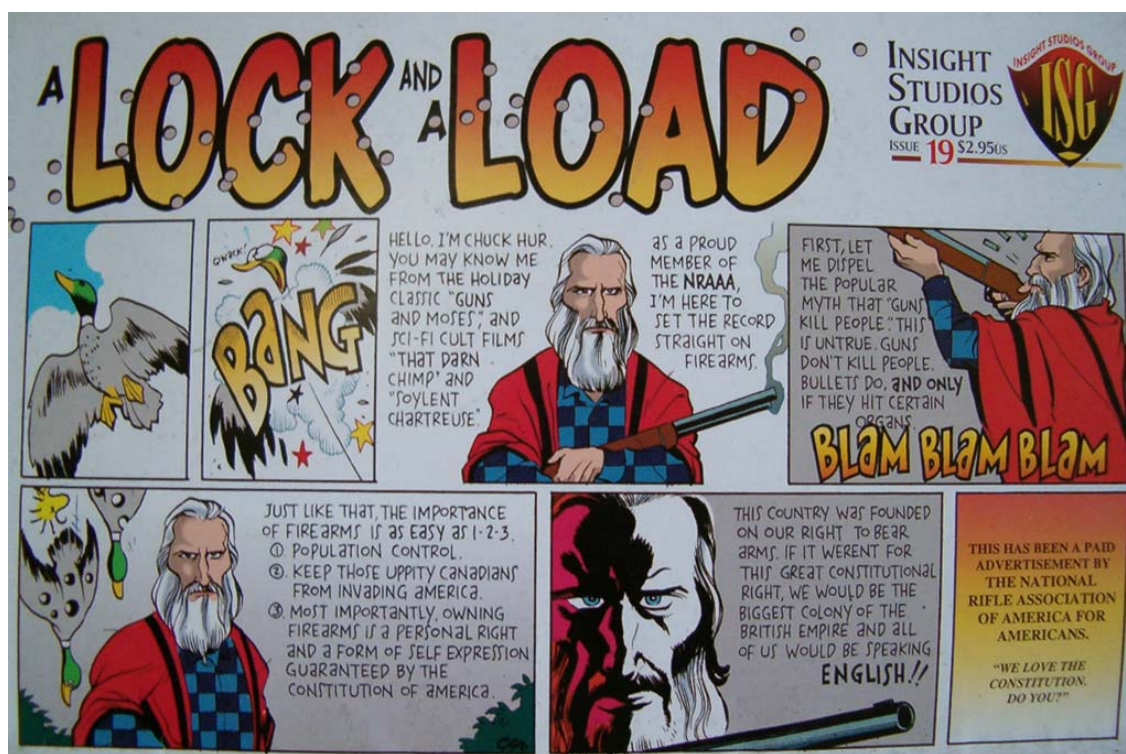


Fig. 26 – Charlton Heston em Liberty Meadows

Na figura 26, pode-se encontrar o nível de referência mais profundo: O ator Charlton Heston é presidente do movimento a favor das armas de fogo nos Estados Unidos, e aparece com o cabelo e barba de um de seus personagens mais famosos, Moisés.

Ele se apresenta como “Chuck Hur”: “Chuck” é diminutivo de Charles ou Charlton, e Hur vem do filme *Ben Hur*, estrelado pelo próprio em 1959. Depois, ele diz que participou do “clássico” *Guns and Moses*.

Guns and Moses é um trocadilho (apesar de todo trocadilho ser função poética, é importante lembrar que nenhuma função é excludente, e que a composição do trocadilho é intertextual, sendo portanto, metalingüístico) com a banda *Guns N’ Roses*, transformada nas palavras *Gun* (arma) e *Moses* (Moisés, em inglês). Charlton Heston interpretou Moisés no filme *Os Dez Mandamentos*, de 1956. Assim, *Guns and Moses*, Armas e Moisés.

Nesta tira também pode ser encontrado o conceito de “superlinguagem”, uma vez que a tira se comporta como uma vinheta de propaganda política gratuita. Quando a linguagem da vinheta se mescla à do quadrinho, ocorre a superposição de linguagens, e, portanto, a metalinguagem.

Finalmente, numa referência muito menos complexa, o pássaro *Woodstock*, da tirinha *Snoopy*, de Charles Schulz, cai entre os patos alvejados no quinto quadro.



Fig. 27 – Kazushi Hagiwara em Bastard

Em *Bastard*, o autor Kazushi Hagiwara (fig.27) exercita a metalinguagem em outros aspectos. Ele não se insere na história que conta, mas na mídia: sem realmente intervir no ritmo da história ou dialogar com os personagens, como Mauricio de Sousa.

O autor tem o costume de fazer pequenas tiras de quatro quadrinhos contando seu cotidiano, que normalmente são desenhadas com muito menos cuidado do que o resto da revista. Isto configura a superposição de linguagens: a linguagem do cartum e a linguagem de sua história de ação.

Ainda em *Bastard*, o personagem Di-Amon (fig.28) usa pintura facial idêntica à de um dos seus cantores favoritos, King Diamond (fig.29), o vocalista da banda Mercyful Fate. Esta referência seria apenas icônica se o nome do personagem não fosse propositalmente parecido com o do cantor: a relação existente é mais profunda do que a mera “iconografia”.



Fig. 28 – Di-Amon



Fig. 29 – King Diamond

É preciso salientar, ainda, que há diferença entre o autor se inserir na obra para dialogar com o leitor e o autor dialogar com o personagem, como neste quadro de *Trapalhões*. Uma conversa entre personagem e autor ainda é menos próxima do real do que uma conversa entre autor e leitor. Assim, o quadro de *Trapalhões* (fig.30) admite menos “ser uma obra” do que a intervenção do autor em *Bastard*.



Fig. 30 – Trapalhões

A outra vertente principal da metalinguagem explorada principalmente em cinema é o domínio das técnicas e ferramentas exclusivas do meio. A charge de Quino (fig.31) demonstra isso:

Em nenhuma outra mídia esta ilustração teria sentido ou funcionamento. Assim como o filme *Uma Cilada para Roger Rabbit* depende das técnicas e criatividade envolvidas na produção e criação de cinema, esta charge depende de seu meio: neste exemplo, vislumbramos algo que “só o quadrinho pode fazer”.

O menino foi posto de castigo por ter brincado com a tesoura e “destruído a sala”. Admitir que a obra é apenas tinta e papel é algo característico da metalinguagem: nesta tira há a consciência do meio e das técnicas relativas a ele.



Fig. 31 – Quino

Em diversas histórias da Turma da Mônica, a constituição visual da página é explorada de maneira metalingüística (figuras 32 e 33), mas em poucas isso se fez com o mesmo sucesso que nesta:



Fig. 32 – Cascão preso I



Fig. 33 – Cascão preso II

Aqui, vemos o espaço gráfico dos quadrinhos sendo abordado lingüisticamente (como VALENTE considera) de forma única: os quadrinhos continuam a exercer sua função de demonstradores da passagem do tempo, mas passam a ser um delimitador espacial dentro da própria história. O personagem Cascão passa de um quadrinho para o outro por causa da noção de tempo dos quadrinhos, mas não consegue “sair” deles.



Fig. 34 – Liberty Meadows e o mercado

Esta tira de *Liberty Meadows* (fig.34) mescla mais de um conceito de metalinguagem para conseguir riqueza maior de reflexão metalingüística: primeiro, a referência indicativa à personagem Cathy (fig.35) (“a certain no ‘nose female’ comic character” – uma certa personagem feminina sem nariz) que estava sendo parodiada em tiras anteriores.



Fig. 35 – Cathy

Depois, a inserção do autor na história (Frank Cho se auto-retrata como um macaco): uma das maiores admissões de que “isto é uma obra” (e não a realidade). Há também a reflexão sobre o mercado, quando CHO declara que vai parar a história da paródia à personagem por pressão do advogado do sindicato (desenhado como um demônio). E, por último, a referência icônica ao personagem *Snoopy*, de Charles Schulz.



<http://alienlovespredator.com> © 2005 bernie hou

Fig. 36 – Alien Loves Predator e Amnésia

Finalmente, é possível mesclar ainda mais dessas vertentes, como nesta tira de *Alien Loves Predator* (HOU, 2006). Aqui, há a referência icônica básica: para criar o visual da história, o autor usa bonecos de um *alien* e de um predador (isto é uma construção icônica, baseada apenas em representatividade visual e não de conteúdo: na maioria das histórias, a dupla se comporta como seres humanos comuns e praticamente “esquece” o comportamento que tem nos filmes).

No momento em que Abe, o *alien*, sugere a Preston que eles tentem “viver o dia ao contrário, como em *Amnésia*” (fig. 36), há a referência de índice, ao filme *Amnésia* (NOLAN, 2000), cujas cenas são editadas na ordem inversa à ordem cronológica dos eventos de que o filme trata (mas não são invertidas, ao contrário do que Preston entende no segundo quadro). É necessário que a leitura dos quadrinhos se dê de forma invertida tal como na figura 37.



Fig. 37 – Alien Loves Predator e *Amnésia* invertido

Há o exercício da metalinguagem também quando Preston, o predador, responde na ordem inversa: não só as palavras aparecem escritas da direita para a esquerda, como de cima para baixo. Isto também configura algo intrínseco e exclusivo ao meio escrito e à representação do signo verbal.

Portanto, ao mesmo tempo são feitos a referência icônica, a referência indicativa e o domínio das técnicas exclusivas do meio. Esse exercício de linguagem depende extremamente do repertório do leitor, e por isso mesmo é uma das experiências mais ricas da metalinguagem.

A partir destes exemplos de quadrinhos, é possível aplicar estes conceitos a outros meios, tais como a música e o videogame.

3.4 Metamúsica

Na música *Ilusão de Ótica* (GESSINGER, 1990), o vocalista Humberto Gessinger inseriu declarações suas invertidas. Ele admite que a música é uma obra porque demonstra saber que a música será ouvida, e então será invertida, de um modo que apenas o som pode ser invertido (diferentemente da inversão dos signos verbais de *Alien Loves Predator* na fig.35).

Como suas declarações só podem ser entendidas se forem tocadas ao contrário, ele demonstra estar consciente do meio em que está criando, e usou das técnicas exclusivas a este (“aquilo que só o meio pode fazer”).

Numa das declarações, ele primeiro pergunta ao ouvinte por que está ouvindo a música ao contrário, estabelecendo o diálogo autor/leitor, um conceito já aceito de metalinguagem.

Por que é que 'cê 'tá ouvindo isto ao contrário?
O que é que 'cê 'tá procurando?
Hein? (GESSINGER, 1990. Original no anexo 2)

Depois, ele pergunta ao ouvinte o que está procurando na música. Isto é uma referência indicativa à idéia que circulou principalmente durante os anos 70, de que músicas de rock, se tocadas ao contrário, conteriam mensagens satânicas.

Ozzy Osbourne, durante sua época na banda Black Sabbath, escreveu a música *Hand of Doom* (BLACK SABBATH, 1971), sobre uma entidade (a “mão do destino”) que separaria a alma do corpo, representando a morte.

Desde então, a “Mão do Destino” é citada em outras músicas da banda e de Ozzy Osbourne, quando a temática envolve morte ou suicídio, como em *Sabbath Bloody Sabbath* (BLACK SABBATH, 1973), *Back Street Kids* (BLACK SABBATH, 1977), e *Thunder Underground* (OSBOURNE, 1994) (originais nos anexos 3 e 4).

Uma montanha-russa da loucura
E eu sou o único culpado
A sempre confiável Mão do Destino
Acabará com a dor
Nunca saberei a resposta para isto tudo
Até o dia em que eu morrer (OSBOURNE, traduzido. 1994. Original no anexo 6)

O grupo escocês Nazareth tinha por hábito fazer referências a outras bandas em suas músicas. No final da música *Razamanaz* (NAZARETH, 1973), por exemplo, pode-se ouvir o “riff” de *Rock Around the Clock*, de Bill Haley and His Comets.

Aqui, pode-se entender esta referência como uma aplicação da referência icônica: o “riff” de *Rock Around the Clock* não acrescenta significado à música *Razamanaz*, portanto ele apenas representa a música original, assim como a imagem de uma árvore faz com a mesma.

A música *Telegram* (NAZARETH, 1976) descreve o cotidiano de uma banda que está fazendo sucesso: a corrida de um vôo para outro, estadias curtas e sofridas em inúmeros hotéis, o contato com a imprensa. Só por refletir sobre o mercado e a produção do meio, já há metalinguagem na música.

Mas, aos três minutos de música, a banda pára de tocar *Telegram* e passa a tocar o início de *So You Wanna Be a Rock and Roll Star* (“então você quer ser um astro do rock and roll”) (BYRDS, 1967).

Entrevista coletiva toma todo o seu dia
Com todas as velhas coisas a dizer
Precisam da sua foto, sorria deste jeito
E por favor diga-me o que você toca
Então você quer ser um astro do rock and roll
Escute agora o que vou dizer
Arrume uma guitarra
E consiga tempo para aprender a tocar (NAZARETH, 1976)

Os quatro últimos versos, apesar de serem parte integrante da música *Telegram*, foram escritos originariamente pela banda The Byrds. Ao contrário da referência feita em *Razamanaz*, esta referência possui uma relação de índice com a música de The Byrds.

A letra de *So You Wanna Be a Rock and Roll Star* (original no anexo 5) fala dos sacrifícios físicos e éticos de uma banda que quer fazer sucesso, que começa inocentemente, mandando que a banda compre uma guitarra e aprenda a tocá-la, mas depois fica mais crítica, ao dizer que é necessário vender a alma para a gravadora. Porém, a parte que é tocada em *Telegram* não mostra isso: ela serve como índice para a parte mais crítica da letra.

É preciso, portanto, que o ouvinte possua o repertório para saber de que trata a música do grupo The Byrds, ou não entenderá o uso da referência por parte da banda Nazareth.

Quando os Guns N' Roses, fãs da banda Nazareth, regravam a música *Hair of the Dog* (NAZARETH, 1975), eles fazem uma referência ao costume que Nazareth tinha de fazer referências a outros músicos. As referências ("icônicas" ou indicativas) musicais que a banda Nazareth fazia compunham sua função emotiva: sua "linguagem", por assim dizer.

No fim da versão que os Guns N' Roses fizeram para a música *Hair of the Dog*, o guitarrista Slash inseriu o "riff" da música *Day Tripper* (LENNON e MCCARTNEY, 1962). A referência funciona tanto em nível icônico quanto em indicativo: o "riff" tocado é igual ao de *Day Tripper* (portanto, há uma relação icônica) e o tema das músicas é parecido (mulheres sensuais que não respeitam os sentimentos do autor).

E, acima disso tudo, está a linguagem dentro da linguagem: só quem conhece o trabalho da banda Nazareth pode reconhecer a referência feita pelos Guns N' Roses.

Apesar de serem meios diferentes, é possível compreender a aplicação dos mesmos conceitos de metalinguagem em quadrinhos e em música.

3.5 Metavideogame

O conceito básico de metalinguagem, aplicado aos videogames, seria o “jogo dentro do jogo”. Ele pode ser encontrado em *ShenMue Chapter 1: Yokosuka* (SEGA, 1999), um jogo que mesclava diferentes gêneros e tentava ser um “simulador de vida real”. No jogo, o protagonista Ryo Hazuki pode comprar latas de refrigerante, trabalhar, andar de ônibus e enfrentar gangues de criminosos.



Fig. 38 – Shenmue

Esse conceito pode parecer afastado do conceito principal de metalinguagem que é a obra admitir ser uma obra, mas em determinados momentos do jogo, Ryo tem a opção de ir à casa de jogos eletrônicos da cidade e jogar em máquinas de fliperama antigas da SEGA (produtora do jogo). Aqui, pode ser identificado o conceito de “o jogo dentro do jogo” (fig.38).

No jogo *Rockin' Kats* (ATLUS, 1991), o jogador pode selecionar as fases do jogo por meio de botões num aparelho de televisão. As fases são baseadas em gêneros de filmes e programas de televisão: a quarta fase, por exemplo, se passa num filme de faroeste (fig.39). A tecla da televisão marcada com um S leva o personagem ao canal de compras.



Fig. 39 – Rockin' Kats e televisão

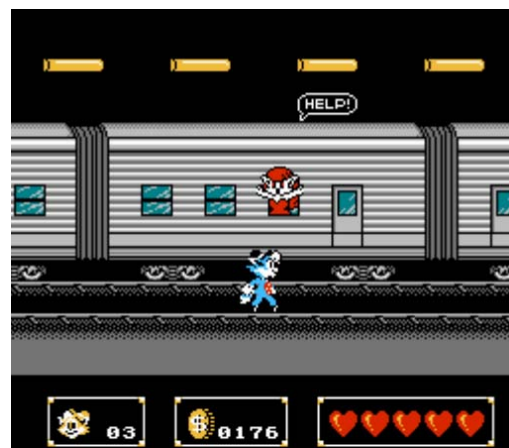


Fig. 40 – Rockin' Kats: balões

Afora essa intertextualidade com a linguagem da televisão, ainda há uma intertextualidade com as histórias em quadrinhos: devido às limitações técnicas do console, o jogo não poderia conter diálogos falados.

A produtora resolveu isso usando balões de fala, como nos quadrinhos (fig. 40). Aqui, mais do que nunca, aplica-se o conceito de “uma linguagem dentro de outra linguagem”, a “superlinguagem” ou “metalinguagem”.

O jogo *Street Fighter 2* (CAPCOM, 1991) tem como tema principal as lutas entre dois personagens ao mesmo tempo, divididas em rounds e delimitadas por cenários de tamanho finito.



Fig. 41 – Street Fighter

A personagem Chun-Li, ao pular, pode apoiar-se em “cantos invisíveis” delimitados pela tela do aparelho de televisão (fig. 40) e não pelo “cenário” em que a luta se processa, do mesmo modo que o personagem Cascão ficou preso entre os requadros de sua história. Neste exemplo, portanto, nota-se o uso das técnicas exclusivas ao meio e, obviamente, a admissão de que “isto é uma obra”.



Fig. 42 – Final Fight 2

Ícônica porque há apenas a relação de semelhança visual entre sua aparição em *Final Fight 2* e sua presença em *Street Fighter 2*, e nenhum sentido ou significado externo à citação: afora sua própria personagem, ela não representa nada do jogo.

Fatal Fury Special (SNK, 1993) é um jogo que, como a série *Street Fighter*, concentra-se em lutas entre dois personagens divididas em rounds.

Os jogadores que conseguem terminá-lo sem perder rounds em seu “percurso” recebem a oportunidade de enfrentar um personagem que não faz parte do jogo normalmente, que é Ryo Sakazaki (fig. 43), um dos protagonistas de *Art of Fighting* (SNK, 1992) (fig. 44), outro jogo de luta da mesma produtora.



Fig. 44 – Ryo em Art of Fighting

Durante a luta contra o mesmo, a música que toca possui trechos da trilha sonora de *Art of Fighting*, configurando assim referências icônica e indicativa: enquanto o personagem é uma referência que apenas é semelhante visualmente ao personagem de *Art of Fighting* e não remete ao papel que ele desempenha no jogo, a música usada em sua aparição possui trechos que

Em *Final Fight 2* (CAPCOM, 1993), a mesma Chun-Li, da série *Street Fighter*, aparece sentada numa lanchonete chinesa, no cenário da primeira fase do jogo (fig. 42). Neste momento, fica constituída a referência icônica.

remetem a algo externo: *Art of Fighting*, o jogo de onde vem o personagem. Ao fazer a referência a algo maior e diferente de si, a música faz a referência indicativa

Assim, em videogame também é possível aplicar os conceitos de metalinguagem, criados pelos quadrinhos, conforme foi proposto pelo estudo.

3.6 Metacinema

Para o “falar sobre falar” de JAKOBSON, VALENTE, ANDRADE e CHALHUB, poucos exemplos são melhores do que *A Rosa Púrpura do Cairo* (ALLEN, 1985), em que a personagem Cecilia assiste a um filme (isto por si só configura a metalinguagem), e de dentro do filme, o personagem Tom Baxter a vê na sala de cinema e decide não mais participar do filme.

Em *Clube da Luta* (FINCHER, 1999), há um momento em que os personagens Narrador e Tyler Durden estão num cinema. Narrador conta que Tyler é funcionário do cinema, encarregado de trocar os rolos de filmes, e altera a edição dos filmes inserindo pornografia entre as imagens. Para explicar como Tyler o faz, Narrador explica como os rolos de um filme são mudados: é necessário esperar pelo aparecimento de uma pequena luz no canto superior esquerdo da tela. Por coincidência forçada, a mesma luz citada surge no topo da tela, e Tyler aponta para ela.

Ao apontar para a luz indicativa do momento de mudar o rolo, o personagem admite estar numa obra, e reflete a respeito da técnica intrínseca e exclusiva do cinema (a montagem do rolo de filme). Dessa maneira se configura o domínio das técnicas exclusivas do meio.

No filme *A Liga Extraordinária* (NORRINGTON, 2003), cada um dos personagens é proveniente de um romance diferente da literatura ocidental. Assim, configura-se uma referência indicativa, pois todos os personagens são índices de seus livros de origem, e seu comportamento e os fatos anteriores aos descritos no filme só podem ser entendidos por quem possui o repertório necessário para tanto.

Em *O Império do Besteiral Contra-Ataca* (SMITH, 2001), diversas vertentes da metalinguagem são exercitadas: Os personagens Jay e Bob Calado serviram de inspiração para amigos seus criarem uma história em quadrinhos tendo-os como protagonistas (aqui, nota-se a linguagem dentro da linguagem: quadrinhos num filme).

Os problemas da dupla começam quando eles descobrem que será feito um filme baseado em suas histórias em quadrinhos. Ao conversar com seu amigo Holden McNeil (interpretado pelo ator Ben Affleck), eles satirizam o mercado cinematográfico: Holden comenta que após o sucesso de *X-Men*, todas as produtoras procuraram alguma história em quadrinhos para transformarem em filme. (SMITH, 2001).

Jay e Bob Calado se irritam ao saber que usuários da internet estão fazendo pouco do filme (ainda em produção), embora Holden tente explicar que quem está sendo xingado pelos usuários da internet são personagens fictícios, e não eles próprios (aqui, uma brincadeira com o que é real e o que não é: ele tenta explicar aos dois que quem está no filme são personagens fictícios, sendo que o próprio Holden, por ser parte de um filme, também não é real).

Antes de se despedirem, Holden questiona quem, em sua consciência, aceitaria assistir a um filme sobre Jay e Bob Calado. Nesse momento, os três personagens olham para a câmera (mais precisamente, olham para o espectador), e Bob Calado (que é interpretado pelo diretor do filme, Kevin Smith) ri: demonstram-se, então, a admissão de que “isto é uma obra” e o diálogo entre autor e espectador.

Durante o filme, diversas referências indicativas são apresentadas, como a cena em que os dois são encurralados frente à represa, que remete ao filme *O Fugitivo* (DAVIS, 1993).

Após chegar a Hollywood, Jay e Bob Calado passam por um estúdio onde uma equipe está filmando (novamente, a ideia do “filme dentro do filme”) com o personagem Demolidor, da *Marvel Comics*. Esta aparição representa somente o próprio personagem e não remete a nada além dele, configurando assim uma referência icônica.

Por meio de todos estes exemplos, pode-se perceber que é possível usar os parâmetros retirados dos quadrinhos para criar e organizar uma classificação do uso da metalinguagem em qualquer meio.

4. Conclusão

Assim, é possível chegar a alguns modelos principais de metalinguagem, e à identificação de subníveis em cada um deles. Apesar de terem sido gerados ou inspirados pelos quadrinhos e sua linguagem, eles são aplicáveis em praticamente qualquer meio.

Pode-se dizer que toda obra possui características únicas e intrínsecas (configurando assim sua função emotiva), que acabam por constituir uma “linguagem” ou, pelo menos, traços de linguagem (além da presença da linguagem exclusiva de cada meio).

Exemplos disso são: um personagem marcante, uma situação inusitada, um certo jeito de abordar a situação, um bordão disparado por um dos personagens, um determinado ângulo de câmera, uma constituição visual única, etc. Estes traços de linguagem, quando separados de sua obra original, passam a funcionar como índices dela (não podem ser símbolos, posto que não há aceitação histórica ou social).

Quando estes índices ou traços de linguagem são usados em outra obra, cria-se uma NOVA linguagem a partir da anterior, portanto, uma “superlinguagem”, ou metalinguagem.

Podem-se identificar, a partir disso, os seguintes conceitos e suas respectivas subdivisões:

A **citação** ou **referência** é uma demonstração de metalinguagem por demonstrar a consciência de que há outras linguagens. Ela pode se dividir em referência icônica e indicativa:

- A referência ou citação icônica

Esta é a referência que desempenha com o objeto ou obra referido a mesma relação existente entre o ícone e o objeto por ele representado: uma semelhança que independe do contexto original, como a homenagem a Basil Wolverton em Liberty Meadows (fig. 23).

Não é necessário repertório para compreendê-la. Apesar de ser chamada de icônica, pode ser operada por signos verbais ou não-verbais, (e

isso vale para praticamente todas as formas de metalinguagem) conforme já explicado e exemplificado.

- A referência indicativa ou situacional

Aqui, a relação entre o referente e o referido desempenha a mesma relação que o índice com seu conceito: ela remete a algo externo à referência, e só pode ser compreendido se o receptor possuir o repertório necessário.

Embora algumas destas referências possam ser erroneamente interpretadas como “simbólicas”, elas desempenham função de índice, pois não são aceitas histórica ou culturalmente por uma sociedade. Um exemplo disto é o personagem Di-Amon, de *Bastard*, cuja pintura facial remete ao cantor King Diamond (figuras 28 e 29).

O **domínio da linguagem exclusiva ao meio**: seguindo a definição que VALENTE exemplifica sem clareza em quadrinhos e em cinema, e ANDRADE desenvolve quando analisa *Verdades e Mentiras*, é possível notar a utilização das ferramentas únicas do meio como metalinguagem, por também gerar a reflexão sobre a linguagem.

- Aquilo que só o meio pode fazer

Aqui, o mais importante é o domínio das técnicas exclusivas ao meio. Este exige uma compreensão profunda, por parte do autor, do funcionamento da linguagem do meio em que está trabalhando para poder ser eficaz.

Não depende do repertório porque vai aparecer e remeter o leitor à própria obra, e só funciona dentro do próprio meio, como a ilustração de Quino (fig.31) ou a história em que Cascão fica preso entre os quadrinhos (figuras 32 e 33).

- A linguagem dentro de si mesma

Aqui entram todos os “filme dentro do filme”, “quadrinho dentro do quadrinho”, “livro dentro do livro”. Exemplos dela podem ser encontrados em praticamente todas as mídias, como por exemplo a sessão de cinema dentro do filme *A Rosa Púrpura do Cairo* (ALLEN, 1985).

- O contato entre uma linguagem e outra

A intertextualidade entre linguagens se configura pela mesclagem de elementos de uma linguagem com outra, ou de representações da linguagem, mesmo que sejam por criatividade, como em Cavaleiro das Trevas (figuras 3 e 17); ou por limitações do meio, como o uso de balões de fala (típico dos quadrinhos) no jogo Rockin' Kats (figuras 39 e 40).

A **presença do autor na obra** é uma evidência óbvia de que a obra admite ser obra (portanto, contando como ponto básico para a metalinguagem). Ele pode se subdividir em dois níveis principais: o diálogo personagem/autor e o diálogo autor/receptor.

- O diálogo personagem/autor

Este tipo pode ser visto especialmente em obras de humor, como as histórias da Turma da Mônica em que os personagens conversam com seu criador. Aqui, o autor participa da história como personagem, admitindo que “isto é uma obra”, mas ainda podendo dar um passo em direção à realidade (afinal, como criador, ele possui o poder de interferir na própria obra como quiser).

- O diálogo autor/receptor

Este se configura pela intromissão do autor na obra. Ele não necessariamente aparece como personagem, mas insere seus pensamentos ou opiniões diretamente na obra, como Kazushi Hagiwara o faz em Bastard (fig.27).

É feita a distinção entre os dois diálogos pois quando o autor fala com o receptor, há um nível muito maior de admissão da realidade (de que “isto é uma obra”) do que quando o autor conversa com o próprio personagem.

A **reflexão quanto ao mercado** que domina a mídia se configura pela crítica ou descrição de como o mercado da obra (filme, revista em quadrinhos, música, etc.) se comporta, e o que está acontecendo nele.

Esta pode ser a representação máxima de que “isto é uma obra”: a maior proximidade com a realidade. Liberty Meadows (fig.33) diversas vezes

demonstra os problemas do autor com direitos autorais e discussões com o advogado de seu sindicato, assim como *So You Wanna Be a Rock and Roll Star* trata dos sacrifícios que uma banda tem de fazer para conquistar o sucesso.

Pode-se dizer que metalinguagem está presente quando a obra admite que é uma obra, quando ela admite que não é “realidade”. Isto pode se dar em maior ou menor nível, e os níveis já foram descritos anteriormente.

A função metalingüística é a que aproxima a mensagem de sua condição de imitação da realidade. Por mais que tente fingir, a mensagem é sempre mensagem: o signo não é seu significado, ele apenas o representa, por mais que nos esqueçamos disto.

Fica, portanto, a mensagem de MAGRITTE (fig.15): aquilo não é um cachimbo, é uma representação (um simulacro) de um cachimbo. O que você está lendo não é uma voz na sua cabeça, é tinta em folhas de papel nas suas mãos.

E esta foi uma tentativa de escrever uma monografia metalingüística.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, Ana Lúcia. **O Filme Dentro do Filme**: a metalinguagem no cinema. Belo Horizonte: UFMG, 1999.

ASSIS, Machado de. **Memórias Póstumas de Brás Cubas**. Rio de Janeiro: Nova Aguilar, 1994.

CAMPOS, Haroldo de. **Metalinguagem e Outras Metas**. São Paulo: Perspectiva, 1992.

CHALHUB, Samira. **A Metalinguagem**. São Paulo: Ática, 2001.

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Seqüencial**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

JAKOBSON, Roman. **Lingüística e Comunicação**. São Paulo: Pensamento-Cultrix, 2001.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: M. Books, 2005.

VALENTE, André. **A Linguagem Nossa de Cada Dia**. Petrópolis: Vozes, 1997.

MÚSICA

BILL HALEY AND HIS COMETS. Rock Around the Clock. In: **Rock Around the Clock**. 1953. 1 CD.

BEATLES, The. Hey jude. In: **The Beatles: 1967-1970**. 1993. 2 CDs.

_____. Day tripper. In: **The Beatles: 1967-1970**. 1993. 2 CDs.

BLACK SABBATH. Back street kids. In: **Technical Ecstasy**. 1976. 1 CD.

_____. Hand of doom. In: **Paranoid**. 1970. 1 CD.

_____. Sabbath, bloody sabbath. In: **Sabbath, Bloody Sabbath**. 1973. 1 CD.

BYRDS, The. So You Want to Be a Rock & Roll Star. In: **Younger than Yesterday**. 1967. 1 LP.

GESSINGER, Humberto. Ilusão de ótica. Intérprete: Engenheiros do Hawaii. In: **O Papa é Pop**. 1990. 1 CD.

KISS. Shout it Out Loud. In: **Destroyer**. 1976. 1 CD.

NAZARETH. Hair of the dog. In: **Hair of the Dog**. 1975. 1 CD.

_____. Intérprete: Guns n' roses. Hair of the Dog. In: **The Spaghetti Incident?** 1993. 1 CD.

_____. Razamanaz. In: **Razamanaz**. 1973. 1 CD.

_____. Telegram. In: **Close Enough for Rock 'N' Roll**. 1976. 1 CD.

OSBOURNE, Ozzy. Thunder underground. In: **Ozzmosis**. 1995. 1 CD.

RUSSO, Renato. Monte castelo. Intérprete: Legião Urbana. In: **As Quatro Estações**. 1989. 1 CD.

QUADRINHOS

AGENTE X. São Paulo: Panini Comics. n.5, 2003.

AVENTURAS DOS TRAPALHÕES, As. n. 11, São Paulo: Abril, 1990.

CHO, Frank. Liberty Meadows. Canadá: Insight Studios. n. 19, 23, 24. 2000.

HAGIWARA, Kazushi. Bastard. n. 2. EUA: Dark Horse Manga. 1998.

MILLER, Frank. Cavaleiro das Trevas. n. 2. São Paulo: Abril. 1986.

SOUSA, Mauricio de. Almanaque do Cascão. n.18, São Paulo: Globo. 1992.

_____. Parque da Mônica. São Paulo: Globo. n. 2, 1993.

QUINO. **Esto no es todo**. Barcelona: Lumen, 2001.

FILMES

ROSA Púrpura do Cairo, A. Produção de Woody Allen. EUA, 1985.

FUGITIVO, O. Produção de Andrew Davis. EUA, 1993.

CLUBE da Luta. Produção de David Fincher. EUA, 1999.

LIGA Extraordinária, A. Produção de Stephen Norrington. EUA, 2003.

IMPÉRIO do Besteirol Contra-Ataca, O. Produção de Kevin Smith. EUA, 2001.

CORRA, Lola, Corra. Produção de Tom Tykwer. Alemanha, 1998.

MATRIX, The. Produção de Laurence e Andrew Wachowski. EUA, 1999.

INTERNET

ABREU, Casimiro de. **Meus Oito Anos**. Disponível em:
<<http://www.paralerepensar.com.br/cassimiro.htm>>. Acesso em: 12 mar. 2006.

BYRDS, The. So you want to be a rock and roll star. In: **Younger than Yesterday**. Disponível em:
<<http://discographies.murashev.com/song.php?id=5716>>. Acesso em: 06 mar. 2006.

GESSINGER, Humberto. Ilusão de ótica. In: **O Papa é Pop**. Disponível em:
<<http://www2.uol.com.br/engenheirosdohawaii/discos/letras/otica.htm>>. Acesso em 06 mar. 2006.

GILBERTO, João. Desafinado. In: [s.n.]. Disponível em:
<<http://vagalume.uol.com.br/joao-gilberto/desafinado.html>>. Acesso em: 15 mar. 2006.

JOBIM, Tom. Samba de uma Nota Só. In: [s.n.]. Disponível em:
<<http://vagalume.uol.com.br/tom-jobim/samba-de-uma-nota-so.html>>. Acesso em: 15 mar. 2006.

HOU, Bernie. **Alien Loves Predator**. Disponível em:
<http://planetavp.com/alienlovespredator/strips/strip_144a.jpg>. Acesso em: 06 mar. 2006.

HOU, Bernie. **Alien Loves Predator**. Disponível em:
<<http://www.alienlovespredator.com/index.php?id=149>>. Acesso em: 06 mar. 2006.

MAGRITTE, René. **A traição das imagens**. 1929. Pintura. Disponível em:
<<http://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/b/b9/MagrittePipe.jpg>>. Acesso em: 30 abr. 2006.

VIDEOGAME

ATLUS. **Rockin' Kats**. Desenvolvido para Nintendo Entertainment System. Japão, 1991.

CAPCOM. **Final Fight 2**. Desenvolvido para Super Nintendo Entertainment System. 1993.

_____. **Street Fighter 2: The World Warrior.** Desenvolvido para placa CPS (Arcade). Japão, 1991.

SEGA. **Shenmue Chapter 1: Yokosuka.** Desenvolvido para Dreamcast. Japão, 1999.

SNK. **Art of Fighting.** Desenvolvido para placa MVS (Arcade). Japão, 1992.

_____. **Fatal Fury Special.** Desenvolvido para placa MVS (Arcade). Japão, 1993.

ANEXOS

1 Shout it Out Loud

(KISS, 1976)

Well, the night's begun and you want some fun
Do you think you're gonna find it (think you're gonna find it)
You got to treat yourself like number one
Do you need to be reminded (need to be reminded)
It doesn't matter what you do or say
Just forget the things that you've been told
We can't do it any other way
Everybody's got to rock and roll, whoo, oh, oh

Shout it, shout it, shout it out loud
Shout it, shout it, shout it out loud

If you don't feel good, there's a way you could
Don't sit there broken hearted (sit there broken hearted)
Call all your friends in the neighborhood
And get the party started (get the party started)

Don't let 'em tell you that there's too much noise
They're too old to really understand
You'll still get rowdy with the girls and boys
'Cause it's time for you to take a stand, yeah, yeah

Shout it, shout it, shout it out loud
Shout it, shout it, shout it out loud

Shout it, shout it, shout it out loud
You've got to have a party
Shout it, shout it, shout it out loud
Turn it up louder
Shout it, shout it, shout it out loud
Everybody shout it now
Shout it, shout it, shout it out loud
Oh yeah
Shout it, shout it, shout it out loud
Hear it gettin' louder
Shout it, shout it, shout it out loud
And everybody shout it now
Shout it, shout it, shout it out loud

Disponível em: <<http://vagalume.uol.com.br/kiss/shout-it-out-loud.html>> Acesso em: 06 mar. 2006.

2 Hey Jude

(Beatles, 1993)

Hey, Jude, don't make it bad,
take a sad song and make it better
Remember to let her into your heart,
then you can start to make it better.

Hey, Jude, don't be afraid,
you were made to go out and get her,
the minute you let her under your skin,
then you begin to make it better.

And anytime you feel the pain,
Hey, Jude, refrain,
don't carry the world upon your shoulders.

For well you know that it's a fool,
who plays it cool,
by making his world a little colder.
Na na na na na na na na...

Hey, Jude, don't let me down,
you have found her now go and get her,
remember (Hey Jude) to let her into your heart,
then you can start to make it better.

So let it out and let it in,
Hey, Jude, begin,
you're waiting for someone to perform with.
And don't you know that is just you?
Hey, Jude, you'll do,
the movement you need is on your shoulder.
Na na na na na na na na...

Hey, Jude, don't make it bad,
take a sad song and make it better,
remember to let her under your skin,
then you'll begin to make it better (better, better, better,
better, better!)
Na, na, na, na na na na, na na na na, Hey Jude...
Na, na, na, na na na na, na na na na, Hey Jude...

Disponível em: <<http://vagalume.uol.com.br/the-beatles/hey-jude.html>>. Acesso em: 20 mai. 2006

3 Ilusão de Ótica

(GESSINGER, 1989)

Eu entendo você que não me entende
Eu entendo você que não me entende
Eu não preendo você, não se surpreenda
Quando eu digo sim
Quando eu digo não

Quando eu digo "talvez..." você não entende
É natural, naturalmente
Às vezes digo sim
Às vezes digo não

Eu entendo você que não me entende
Eu entendo você que não me entende
Eu surpreendo você, que não me prende
"Tire as mãos de mim!"
"Me dê a sua mão!"

Cada um tem o seu ponto de vista
Encare a ilusão da sua ótica
Os olhos dizem sim
O olhar diz não

Na visão da macrostória toda guerra é igual
A visão do microscópio é o ópio do trivial
Na visão da macrostória nada gera um general
A visão do microscópio é o ópio do trivial
Sou cego, não nego, enxergo quando puder
Só vejo obscuro objeto, desejo indireto
Será que você me entende?

Por que é que 'cê 'tá ouvindo isto ao contrário?*

O que é que 'cê 'tá procurando? Hein?*

Não se renda às evidências
Não se prenda à primeira impressão
O que não foi impresso continua sendo escrito à mão

Mal entendido/bem intencionado*

Mal informado/bem aventurado*

Jesus salva/salve as baleias/leia livros*

Safe sex/relax*

O papa é pop/o país é pobre/o pib é pouco*

O meu pipi no seu popô, o seu popô no meu pipi*

Poesia é um porre*

O futebol brasileiro são várias camisetas com a mesma propaganda de refrigerantes*

A juventude brasileira, sem bandeira, sem fronteiras pra defender*

*Partes tocadas em reverso.

Disponível em: < <http://www2.uol.com.br/engenheirosdohawaii/discos/letras/otica.htm>>. Acesso em 06 mar. 2006

4 Hand of Doom

(BLACK SABBATH, 1970)

What you gonna do? Time's caught up with you
Now you wait your turn, you know there's no return
Take your written rules, you join the other fools
Turn to something new, now it's killing you
First it was the bomb, Vietnam napalm
Disillusioning, you push the needle in
From life you escape, reality's that way
Colours in your mind satisfy your time
Oh you, you know you must be blind
To do something like this
To take the sleep that you don't know
You're giving Death a kiss,
Oh, little fool now
Your mind is full of pleasure
Your body's looking ill
To you it's shallow leisure
So drop the acid pill, don't stop to think now
You're having a good time baby
But that won't last
Your mind's all full of things
You're living too fast
go out enjoy yourself
Don't bottle it in
You need someone to help you
To stick the needle in, yeah
Now you know the scene, your skin starts turning green
Your eyes no longer seeing life's reality
Push the needle in, face death's sickly grin
Holes are in your skin, caused by deadly pin
Head starts spinning 'round, you fall down to the ground
Feel your body heave, Death's hands starts to weave
It's too late to turn, you don't want to learn
Price of life you cry, now you're gonna die

Disponível em: <<http://vagalume.uol.com.br/black-sabbath/hand-of-doom.html>>.
Acesso em: 22 abr. 2006.

5 Thunder Underground (OSBOURNE, 1994)

Your thoughts are compromising
Self-centered patronized
Your image supersedes your soul

You find me mystifying
Subhuman, so annoying
You can't have me under control

You think you live forever
You don't find that profound
You won't think you're so clever
When you hear thunder underground
All right now

Your morbid fear of losing
Destroys the lives you're using
You only have one point of view

The stigma of delusion
Confirms your self illusion
And after all this could be you

When you hear thunder underground
Here we go now

Could it be that I have found my mind
Or have I gone insane
Roller coaster of the madness and there's only me to blame
The ever faithful hand of doom will take the pain away
I'll never know the answer to it all 'til my dying day

Your bullshit culture licking
Can't stop the deathwatch ticking
You're only mortal after all
Your appetite for power
Subverts your every hour
But every time the mighty fall

Disponível em: <<http://vagalume.uol.com.br/black-sabbath/hand-of-doom.html>>.
Acesso em: 05 maio 2006

6 Telegram

(NAZARETH, 1976)

Sent a telegram today
Tomorrow you'll be on your way
Could be Memphis or L.A.
No questions just get out and play.

Wake up call to catch the plane
You know you're on the road again
Someone's bangin' in your head
Why did you get so late to bed.
Runnin' late and feelin' bad
That breakfast was the worst you've had
Make the gate no time to spare
Before you know you're in the air.

747 flies us high
Much higher than we're meant to be
You're six miles high but feelin' down
You wish you could be on the ground.

Find your bags and walk for miles
The customs man is waitin' there
Immigration cause delay
You wonder if you'll ever play.
Limousine is standin' by
We get inside and drive a while
F.M. station soundin' good
And gettin' better every mile.

Hotel lobby looks the same
With all the same old girls in town

With all the Press reception takes the day same old things to say
Need your picture smile this way
And will you tell me what you play

So you wanna be a rock'n'roll star
Just listen now to what I say
Get yourself an electric guitar
And take some time and learn to play.

Your roadies call to say ok
The soundcheck can get underway
Soundcheckover, had some fun
A waste of time for everyone
Time has come to start the show
It's boogie time for everyone
Check guitars before you go
They're close enough for rock'n'roll
The lights are low, the crowd is high,
Much higher than they're meant to be
We take the stage and start to play
The lights come up for all to see

Here we are again, singin' the same old songs
 Lookin for someone who will sing along
 Here we are again playin' the same old scenes
 Lookin' for someone who will share our dreams
 Here we are again facing the same old sights
 Lookin' for someone who will share our night

7 So You Want to be a Rock and Roll Star (BYRDS. 1967)

So you want to be a rock 'n' roll star?
 Then listen now to what I say
 Just get an electric guitar
 Then take some time
 and learn how to play
 And with your hair swung right
 And your pants too tight
 It's gonna be all right
 Then it's time to go downtown
 Where the agent man won't let you down
 Sell your soul to the company
 Who are waiting there to sell plastic ware
 And in a week or two
 If you make the charts
 The girls'll tear you apart

The price you paid for your riches and fame
 Was it all a strange game?
 You're a little insane
 The money, the fame, the public acclaim
 Don't forget what you are
 You're a rock 'n' roll star!

Disponível em: <<http://discographies.murashev.com/song.php?id=5716>>. Acesso em:
 20 mai. 2006.